PS one
XBOX
Kaina 7,99 Lt
VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VI ŽAIDIMUS
2004/2 (26)
Nauja kaina 5,99 Lt prenumeratoriams
VP
PlayStatio
BEYOND GOOD & EVIL
Vasario 14 – kovo 8
moterys ir merginos
UP Group
ISSN 1392-9534
9 771392 953007 02

playstation@oho.balt.net irc: # va_playstation

Turinys

VA 2003 004

Skaitytojo recenzija 006

Naujienos 008

Iš dirbtuvių 014

Tema: moterys ir merginos 016

Mėnesio žaidimas 035

Beyond Good and Evil

Recenzijos 040

The Sims Bustin' Out

Metal Arms: Glitch int the System

Castlevania

Zone of the Enders: The 2nd Runner

Klasika 052

Medievil

Gran Turismo 1 ir 2

Irgi žaidimai 056

Naujienos

Project Gotham Racing 2

Lord of the Rings: Return of the King

Patarimai 063

Beyond Good and Evil

Game over 072

Sveiki,

Pirmiausia tai sveikiname su ilgai lauktu ir galiausiai atkeliavusiu pavasariu. Reikia tikėtis jums už langų jau nebe sninga, o šviečia vis šiltėjanti saulutė :). Apsidžiaugę pavasariu ir vis dar „skraidantys" ant Valentino dienos sparnelių, nusprendėme kaip nors perkelti šią nuotaiką į žurnalą. Pagrindinė žurnalo tema – tarsi tiltas tarp žiemiškosios Vasario 14-osios ir pavasariškosios Kovo 8-osios. Ji skirta tik merginoms ir moterims – populiariausioms ir žymiausioms žaidimų herojėms!

Kita verta paminėti detalė - nuo iol grąžiname papildomą informaciją prie žaidimų recenzijų ir ją stengsimės pateikti kuo įdomiau. Sprendžiant į gautų kuponų, jums tai patiko, tad tam skirsime daugiau dėmesio.

Kalbant apie kuponus, stipriai norime padėkoti, kad nepasididžiavote ir parašėte, kurie žaidimai šiuo metu jums prie širdies. Gauti kuponai, tiesą sakant, mus pribloškė. Kai kurie populiariausi žaidimai visai ne tie, kurių tikėjomės, ne tokie, kaip likusiame pasaulyje. Nors pirmieji lyderiai buvo gan aiškūs, iki pat žurnalo pabaigimo vyko gan įnirtinga kova dėl likusių vietų 15-uke (tikimės jums patiks toks ne visai standartinis skaičius ;)).

Na, keliaujame nuo kuponų toliau, tiksliau atgal ir prieiname prie pagrindinės šio mūsų „kreipimosi į tautą" dalies. Taip taip, pagaliau iki galo atsikapstėme iš po anketų krūvų ir viską iki pat paskutinio skaičiuko suskaičiavome. Taigi, pasiruoškite priimti VA PlayStation 2003 Įvertinimą!

Per vertinimo klausimus "perbėgsime" tokia pat tvarka, kaip jie buvo pateikti anketoje. Pirmiausia apie tai, kas, jūsų nuomone žurnale turėtų užimti daugiausia vietos. Kaip ir spėjome, čia artimai "kovojo" keletas skyrių ir malonu sužinoti, kad svarbiausia jums yra patys žaidimų aprašymai. Toliau populiarumo lentelėje seka naujienos. Beje, čia būtinai reikia paskelbti, kad nuo šiol visomis VA PlayStation naujienomis rūpinsis specialus naujienų redaktorius Aleksandras, tad jų, patikėkite, tikrai netruks! Trečioji vieta iš „prašymų-pageidavimų" balsavimo atitenka kodams. Taip, mes kartais jų neįdėdavome, taip jų ne visada būna tiek daug, kiek galbūt norėtųsi, tačiau tikrai stengsimės jų įdėti kiek telpa. Na, o kitame „lazdos gale" – nereikalingiausi dalykai. Jūsų nuomone VA neturėtų prasidėti su kino filmais, bei nekišti humoro. Na, kas skaitote žurnalą jau seniai, matėte tokius mūsų „eksperimentinius paišdykavimus", bet ilgainiui, patys matote, surimtėjome ;).

Toliau, apie konkrečių žurnalo skyrelių populiarumą ir įvertinimą. Čia vėlgi, rezultatai labai artimi, tačiau populiariausia ir geriausiai įvertinta žurnalo dalis – naujienos. Iš tiesų, labai malonu kad žaidėjams rūpi ne tik patys žaidimai, bet ir tai kas vyksta visoje žaidimų industrijoje! Vos keliais taškais atsiliko ir kitos pagrindinės žurnalo dalys: PS2 recenzijos, mėnesio žaidimas, numerio tema. Mažiausio populiarumo susilaukė GBA, GameCube ir Xbox skyreliai. Mes juos visą laiką turėjome, nes manėme, kad jums jų reikia. Vis dar tikime, kad tai yra naudinga praplėsti akiračiui, tačiau vietą žurnale būtinai apsvarstysime. Beje, girdėjome gandus, kad ateityje Lietuvoje žada labai stiprėti Xbox pozicija, tad galbūt „irgi žaidimuose" didesnė erdvė teks Xbox, o kitoms konsolėms skirsime vietos tik labai išskirtiniais atvejais ir labai super žaidimams. Beje, nuo sekančio numerio prie kiekvienos recenzijos žymėsime, kurioms konsolėms išleistas žaidimas. Tai reiškia, kad tekstuose kartais pagirsime ar pašiepsime vienos ar kitos konsolės privalumus, tačiau garantuojame, kad žurnalas visada iliks ištikimas PlayStation konsolėms!

nukelta į 4 psl.

16 vasario 14 - kovo 8

34 Beyond Good & Evil

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas
1			

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE. BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Artūras Rumiancevas
Redaktoriai: Ričardas Jaščemskas, Aleksandras Maslovas
Stilistė: Živilė Jokubauskienė
Dizaineris–maketuotojas: Arūnas Aleksandravičius

Redakcija: Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Erikas Ovčarenko, Aimis Kasparavičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Adomas Pūras, Arnaldas Augutis, Žydrūnas Kliševičius.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392–9534
Spausdino Il „Petro ofsetas" (Žalgirio 90, LT–2000 Vilnius).
Tel.: (5) 273 33 47.
Užs. Nr. 39.
Redakcijos tel.: (37) 763 203, faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
tel.: +370 614 16659,
faks.: +370 5 2429563.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

PLIUSAI & MINUSAI

1
+ *Gilus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.*
+ *Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.*
+ *Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.*

– *Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.*
– *Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.*
– *Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.*

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 72 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, jo bendras įspūdis.

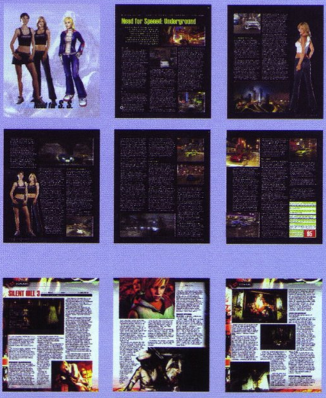
8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

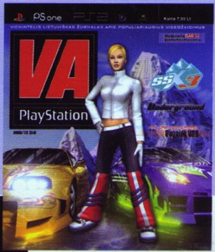
9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.

atkelta iš 3 psl.

Artojas negali atsidžiaugti vėl laimėjęs "Geriausiojo autoriaus" titulą...

... tauta irgi džiaugiasi, netgi gatvę jo vardu pavadino. SPECIALUS KONKURSAS: Pirmasis, teisingai atspėjęs, kuriame mieste yra ši gatvė, gaus originalų PS2 žaidimą iš Artojo kolekcijos! Atsakymai priimami tik paštu.





Toliau – žurnalo priedai. Čia jokių ypatumų nėra, visi trys dalykėliai, kuriuos dedame prie žurnalo (plakatas, knygutė, lipdukai) yra palankiai vertinami, na plakatai šiek tiek priekyje, tad bandysime į tai atsižvelgti ir dažniau jus palepinti dideliais kabančiais spaudiniais ;)

Na o dabar pasiruoškite, pradėsime savitą Oskarų ceremoniją, kitaip tariant, jūsų vardu girsime save! ;) Pirmasis apdovanojimas – mūsų labiausiai lauktas ir nekantriai skaičiuotas po vieną taškelį. Taip taip, tai populiariausio ir geriausio autoriaus rinkimai! Pastebėjote, kad per praėjusius metus mūsų autorių komanda išsiplėtė, tad konkurencija tikrai padidėjo. Na, bet nugalėtojas ir lyderis vėl gi aiškus kaip diena – tai Artojas. Triskart valio! Iš tiesų, kitus autorius jis paliko gan toli užnugaryje. Eilutė maždaug tokia: Ryčka, Žygis, Pjovėjas, ID, Marčius, Adomas. Sveikiname visus, ir linkime nesusikrimsti dėl negauto „Oskaro" o dar labiau pasitempti ir stengtis nuversti soste jau ištisus du metus tupintį Artoją!

Sekantis apdovanojimas taip pat be galo svarbus. Jis tenka autoriui, parašiusiam geriausią ir populiariausią straipsnį. Va čia tai įdomi situacija – šį apdovanojimą turės persiplėšti per pusę du autoriai! Geriausi 2003-ųjų metų VA straipsniai – tai Pjovėjo „Silent Hill 3" ir Artojo "Need For Speed Underground"! Nuoširdžiai sveikiname Pjovėją, sugebėjusį užlipti ant kulnų Artojui, bei aišku ir patį Artoją, ir vėl puikiai įrodantį savo kompetenciją! Kiti daugumai labiausiai patikę straipsniai: Soul Calibur 2, Clock Tower 3, SSX 3, tema "Didžiosios Sony naujienos" bei kiti.

Nuo žmonių pereikime prie paties žurnalo, o konkrečiai prie jo viršelio. Taigi labiausiai patikęs ir skaityti suviliojęs VA PlayStation viršelis... Kova taškas į tašką vyko tarp dviejų pretendentų ir tik vienu taškeliu į priekį išsiveržė 12-tasis 2003-ųjų metų numeris. Jam į nugarą karštai iki dabar alsuoja numeris 10. Na, belieka padėkoti viršelių merginoms – Elise į SSX 3 (Nr. 12) ir Melisai į NFSU (Nr. 10). Žodžiu, merginos ir automobiliai valdo!

Neilgą, bet triukšmingą apdovanojimų virtinę baigiame pačia stambiausia „statula", kurią įteiksime geriausiam praėjusių metų VA PlayStation numeriui. Vėl gi, čia kova taip pat vyko, tačiau lyderis buvo daug aiškesnis ir tvirtesnis – tai tas pats 12-asis numeris! Bandęs jį vytis Nr. 11 pastebimai atsiliko. Iš tiesų, šventinė numerio tema "Party Games", net du Artojo į vieną "mėnesio žaidimą" apjungti stambiausi ir geriausi praėjusių metų "blokbasteriai" NFSU bei SSX 3, hitų True Crime, Jak 2, Tony Hawk's Underground ir kitos recenzijos bei žurnalo skyriai padarė savo ir pelnė šiam numeriui geriausiojo vardą. Dar kartą dėkojame visiems prisidėjusiems!

Na o dabar, besilaikydami geriausių kino pasaulio apdovanojimų tradicijų, trumpam nusileiskime "į duobę" ir pažiūrėkime, kam gi atiteko mūsų "avietės" (jei neteko matyti ar girdėti, Avietės yra Oskarų priešingybė – jos atitenka blogiausiai pasirodžiusiems filmams). Blogiausias straipsnis – mūsų eksperimentinis dienraštis "Simsų rytas". Na, čia situacija kiek keistoka, nes po šio straipsnio pasirodymo sulaukėme išties šiltų pagyrų. Tad įdomu, ar neigiamai skaitytojai įvertino dėl tokio netradicinio straipsnio, ar dėl paties žaidimo. Toliau – prasčiausias viršelis. Čia "garbė" atitenka septintajam metų numeriui, nuo kurio piktai į visus žiūrėjo dvi Midnight Club 2 herojės. Su šituo iš tiesų ir patys sutinkame, be to dėl jo gavome ir keletą nelabai „draugiškų" pastebėjimų ir iš labai svarbių žmonių, kurie betarpiškai susiję su šiomis merginomis ir kitais rimtais dalykais :/. Na ir mažiausiai patikęs metų numeris... taip pat Nr. 7. O štai čia keli paradoksai. Pirma: numerio tema buvo apie Konami, vieną geriausių ir mylimiausių žaidimų leidėjų. Į ją buvo įpintas ir Silent Hill 3 – geriausias praėjusių metų straipsnis. Taip pat Nr. 7 buvo pirmasis naujo dizaino numeris, tad pradėję gauti anketas išsigandome, kad pats dizainas jums nelabai priimtinas, tačiau vėliau tikrai įsitikinome, kad taip nėra :).

Tai ir viskas, jūsų 2003-ųjų metų vertinimai suvesti ir aptarti, minčių kūrybai ir sprendimams tikrai pasisėmėme, ir su naujomis jėgomis kimbame prie tolimesnių žurnalų kūrybos bei kokybės gerinimo.

Iki greitų!

VA PlayStation redakcija

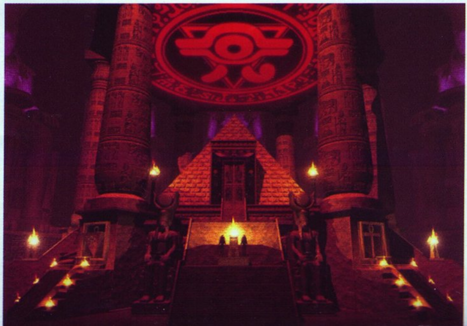
Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

KŪRĖJAS: KONAMI | **LEIDĖJAS:** KONAMI | **DATA:** 2003-03-21 | **ŽANRAS:** MAGIŠKOS KORTOS

Tai vienas iš nedaugelio tokio pobūdžio žaidimų PlayStation konsolei. Yu-Gi-Oh! — tai ne koks nors kazino kortų žaidimas, o labai įdomus magiškų galių turinčių kortų žaidimas, šiek tiek „kvepiantis" RPG elementais.

...ISTORIJOS PRADŽIA

Jūs — senovės Egipto princas ir turite nuolankų patarėją Simon Muran. O blogiukas Heishin bando iš jūsų atimti Millenium Item (Millenium Puzzle) ir tapti visagaliu. Kai jus užpuola Heishin su savo sėbru Seto, jums belieka sudaužyti Millenium Puzzle, kad piktadarys Heishinas jo negautų. Sudaužę MP, jūs įstringate kažkokioje vietoje, iš kurios vienintelis kelias grįžti atgal — sunaikinti visus šešis skirtingus Millenium Item ir juos paversti magiškomis kortomis. O tai jums teks atlikti būnant princo antraja puse — droviu vaikinuku Yugi'u, kuris kaip tik dalyvauja kortų turnyre, tad veiksmas vyksta jau nebe senovėje. Atlikus šią užduotį ir sugrįžus vėl į senovę, jums teks nugalėti visus piktuosius šventyklų



magus, kurie saugo kitus Heishingo Millenium daiktus, ir patį Heishin su jo sėbrais.

TAIP, VIS DĖLTO TEKS IŠLIETI... PRAKAITO

Daugiausia laiko praleisite rinkdami naujas kortas, tam kaip tik ir buvo sukurtas Free Duel, kuriame galėsite žaisti kortomis su bet kuriuo (jau nugalėtu Campaign režime) žaidėju. Taip pat už kiekvieną sėkmingą kovą gaunate starchip'us (nuo vieno iki penkių), nors dažniausiai gausite tik apie tris ar du (kai kovos bus sunkesnės). Už starchip'us galėsite pirkti kortas — į password laukelį įvedę norimos kortos kodą ir užmokėję atitinkamą starchip kiekį. Bet susidaro toks įspūdis, kad Konami mus laiko kvaileliais, nes gera korta kainuoja 999999 starchip'us! Taigi juos galime užmiršti, nebent ruošiamės žaisti iki žilos senatvės, po to savo seivą perduoti sūnui ar dukrai, po to anūkams ir taip tęsti ritualą, kol pagaliau kas nors iš jūsų giminės gal įstengs gauti tą vieną nelemtą kortą, o jų yra daug :).

KORTOS IR JŲ RŪŠYS

O jau kortų, patikėkite, yra tikra gausybė. Net 722 skirtingos kortos! Kadangi už sėkmingą kovą gaunama tik viena korta, tai, kaip jau supratote, jas reikia rinkti tikrai ilgai, kad pereitumėte visą žaidimą. O dėl to, kad kortų yra devynios galybės, daugybės jų gal net niekada ir nepamatysite, ir tai suteikia noro žaisti, žaisti ir dar kartą žaisti, ir visada atrasti ką nors naujo.

Yu-Gi-Oh! Kortos turi tris rūšis: pagrindinės kortos — Duel Monsters, magijos kortos — Magic (kurios irgi turi skirtingas rūšis, pvz.: keičiančios Field, naikinančios priešų kortas, spąstų, gydančių LP ir daug kitų) ir Equip kortos, skirtos sustiprinti pagrindinėms kortoms.

Pagrindinės, Duel Monsters, kortos turi ATK (puolimo) ir DFD (gynybos) taškus. Čia nėra jokių HP ir pan., jei tavo kortos didesnis ATK arba DFD, ji nugalės, jei ne — pralaimės. Paprasta.

KORTŲ ŽAIDIMO EIGA

Į kortų lauką Field dėliojate kortas. Abu — jūs ir kompiuteris — turite po dvi eiles (eilėje 5 vietos) dėti kortoms. Į pirmają eilę dedamos pagrindinės — DM kortos, o į antrąją Magic ir Equip kortos. Dėdami DM kortą jai turite išrinkti Guardian Star, kuris kartais sustiprina arba susilpnina kortą. Pagrindinės kortos statomos į ATK arba DFD poziciją, konkrečioje vietoje veikia konkretus faktorius ATK arba DFD. Kovą pralaimi tas, kam pirmam baigiasi LP (jo kortų lauko gyvybės, jų yra 8000) arba išsenka kortos (pirmam baigiasi visa jo kortų kaladė — 40 kortų). Na, visų taisyklių smulkiai gal nepasakosiu, pažaiskit ir perpraskit patys.

Svarbiausias dalykas žaidime — tai kortų kombinavimas. Neįvaldę kortų kombinavimo, tikrai nepereisite žaidimo. Kortos kombinuojamos tam, kad išgautumėte kitas — stipresnes kortas. Tai labai nuostabus dalykas, leidžiantis susikurti nuosavą žaidimo taktiką ir atrasti vis naujų kombinavimo būdų. Vos neužmiršau pasakyti, kad Duel Monsters kortos turi skritingus tipus (nuo kurių taip pat priklauso kombinavimas): plant, beast, warrior, zombie, spellcaster, aqua, fish, thunder, dragon, seaserpent, beastwarrior, wingedbeast, maschine, dinosaur, rock, fiend, reptile ir fairy (tikiuosi, nieko nepamiršau, nemažai, ar ne?).

JIS VIS NESILIAUJA STEBINĘS!

Žaidime taip pat yra ir dviejų žaidėjų režimas, kuriame galite susikauti prieš draugą su savo kortomis.

Ir pagaliau nuostabusis Trade — nepakartojama ir nepakeičiama funkcija, kai galite keistis kortomis su savo draugu tiesiai iš savo atminties kortelių. Žaidime taip pat yra kortų galerija, kurioje galite pažiūrėti visas turimas ir kada nors sukombinuotas kortas. Taip pat joje galite peržiūrėti ir pačius monstrus (3D) iš kortų. Stengėsi Konami, stengėsi.

TOBULYBĖ ARTI...

Visi nusilenkime Kazuki Takahashi, nes jis tikrai vertas visų mūsų aplodismentų.

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories turėtų patikti daugeliui, ypač RPG fanams, tokiems kaip aš. O geimeriams kolekcionieriams, kurie negali padėti žaidimo į spintą dulkėti, neišspaudę iš jo visko iki paskutinio lašo, bus tikras beribis svajonių pasaulis.

| D-Lemon (Lukas) |

GARSAS	89
Nei pridėsi, nei atimsi, nei padauginsi, nei padalinsi :)	

MUZIKA	94
Puiki muzika, ypač per svarbias kovas.	

GRAFIKA	92
Graži anime grafika, kaip tik tokia, kokios reikia kortų žaidimui.	

VALDYMAS	89
Tikslus ir nevarginantis	

ĮDOMUMAS	96
Įtraukiantis į savo sūkurį.	

Vienintelis ir pats geriausias savo žanre. Lenkiamės!	IŠVADA 95

MILŽINIŠKOS SONY IŠLAIDOS

Kompanija SONY paskelbė, kad ketina investuoti apie 1 milijardą (ar įsivaizduojate tiek nuliukų? ;)) JAV dolerių į naujojo CELL mikroprocesoriaus gamybą. Šie pinigai bus padalinti tarp kompanijos gamyklų, kuriose šviesą išvys naujas procesorius. Beveik pusė minėtos sumos bus skirta gamyklai Nagasakio mieste, Japonijoje. Apie 340 milijonų dolerių gaus IBM gamykla Niujorke. Likusieji pinigai atiteks Toshiba kompanijos gamyklos Japonijoje patobulinimui prieš naujojo procesoriaus gamybą. Planuojama, kad ten bus įdiegta visiškai nauja 65 nm technologija, kuri leis padaryti procesorių dar mažesnį ir tuo pat metu galingesnį. Numatoma, kad visos trys paminėtos gamyklos bendrai gamins 15,000 procesorių per mėnesį. Gamybą numatoma pradėti kitų metų pradžioje.

Kaip žinoma, CELL procesorius bus PlayStation 3 konsolės širdis, tačiau pati SONY ketina jį panaudoti ne tik žaidimams, bet ir daugeliui elektronikos įrenginių — DVD įrašymo priemonėms, skaitmeniniams televizoriams, šaldytuvams ir net oro kondicionieriams. „Tikime, kad ši investicija į puslaidininkines technologijas paspartins skaitmeninės elektronikos plėtrą ir išskirs mūsų produktus tarp konkurentų," — teigė Sony atstovė spaudai Harumi Asai. Ką gi, tikėsimės, kad elektronikos milžinas dar ne kartą mus nustebins pažangiausiomis technologijomis, kurios toli aplenks laiką.

ŽYDROS SPALVOS PLAYSTATION 2 JAU KITĄ MĖNESĮ!

Kaip pranešė Sony Computer Entertainment Europe, kovo pradžioje Europos teritorijoje bus pradėtos pardavinėti žydros (Aqua) spalvos PlayStation 2 konsolės su tokiais pat valdymo pulteliais. Papildomai pirkėjui bus pasiūlytos analogiškos spalvos atminties kortelės ir vertikalūs stovai. Naujos spalvos konsolės kaina — 199,99 eurai, arba 258 doleriai. Prognozuojama, kad pasibaigus pradinei pagamintų konsolių partijai, jų kaina gali išaugti. Tad jei norite namus papuošti žydra PS2 sistema, ilgai nedelskite.

VUG TĘSIA BENDRADARBIAVIMĄ SU RADICAL ENTERTAINMENT

Žaidimų leidėjas Vivendi Universal Games ir Radical Entertainment studija pasirašė naują bendradarbiavimo sutartį, pagal kurią RE sukurs VUG ne mažiau šešis žaidimus dabartinės kartos konsolėms ir asmeniniam kompiuteriui. Sutartis leis Radical naudotis prancūzų media koncerno finansinėmis galimybėmis, vadinasi, galės kurti brangiai kainuojančius žaidimus, nerizikuodami likti be pinigų. Vivendi savo ruožtu turės teisę naudotis vidinėmis Radical žaidimų kūrimo technologijomis, taip pat nupirkti visą studiją.

Priminsime, kad paskutiniai šios laboratorijos žaidimai buvo The Simpsons: Hit and Run ir The Hulk, kurių kiekvieno tiražas sudarė daugiau nei vieną milijoną egzempliorių.

DIDŽIAUSIAS PLAYSTATION 2 KONTROLERIS

Sukurtas turbūt pats didžiausias PS2 valdymo įrenginys per visą konsolės egzistavimo istoriją — gamebike (žaidimų dviratis). Jį sudaro tikras dviratis, magnetinis sensorius, kuris nustato galinio rato greitį, paprastas dviračių treniruoklis ir, žinoma, gamebike besisukantis kontroleris (priekiniam ratui) bei perprogramuojamų (priklausomai nuo žaidimo) mygtukų kontroleris. Gamebike gali nustatyti judėjimo kryptį ir pagal ratų apsisukimų skaičių — greitį.

Savaime suprantama, kad tokia valdymo priemonė suksrta išskirtinai lenktynėms. Rekomenduojami žaidimai, pasak kūrėjų, yra tokie: Splashdown, Rumble Racing, Extreme G Racing, Cart Fury, Smugglers Run 1 & 2. Kaip matote, šiame sąraše nėra garsiųjų Gran Turismo 3 arba Need for Speed serijos žaidimų. Tikriausiai todėl, kad Gamebike kūrėjai rūpinasi žaidėjų saugumu ir nenori, kad juos užplūstų lavina laiškų nuo traumas patyrusių vairuotojų arba jų tėvų :). Šis kontroleris skirtas tiems, kurie nori sujungti malonumus su nauda, kadangi su tokia priemone galima ne tik naudingai praleisti laiką sportuojant ir metant svorį, bet ir pajusti tikrą važinėjimo trimatėje erdvėje skonį.

ELECTRONIC ARTS FUTBOLO LAIKAS

UEFA ir Electronic Arts sutarė, kad pastaroji sukurs ir pristatys būsimojo Europos futbolo čempionato Euro 2004, kuris įvyks Portugalijoje, oficialų videožaidimą. Jis turėtų pasirodyti šių metų vasarą.

„Savo darbu mums malonu praplėsti europietiško futbolo pristatymo misiją, kurią atlieka UEFA, pasakė Jan Bolz, EA Europe marketingo ir pardavimų viceprezidentas. Sujungdami EA patirtį futbolo žaidimų kūrime su UEFA gerbėjų gretomis Europoje, mes suteiksime fanams nepakartojamą progą iš naujo išgyventi Euro 2004 dramą ir jaudulį".

Žaidimas šiuo metu yra kuriamas kompanijos studijoje Kanadoje. Žaidėjai galės rinktis vieną iš 51 komandos, dalyvausiančios artėjančiame čempionate. Žaidime bus įdiegta nauja dinaminė moralės sistema futbolininkams, kuri įtakos jų sugebėjimus aikštelėje.

Silent Hill 4: The Room

PIRMAS ŽVILGSNIS Į BAISIAUSIĄ KAMBARĮ...

Siaubo žaidimų klasika sugrįžta.... Ir atrodo labiau gąsdinanti negu kada nors anksčiau. Konami pristatė pasauliui pirmus vaizdus ir informaciją apie jų žymios *survival-horror* sagos tęsinį — *Silent Hill 4: The Room*.

Planuojamas išleisti PS2 ir X-box konsolėms šių metų rudenį žaidimas turės naują personažą, vardu Henry Townshend, kuris „tampa savo užburtų namų auka". Laikui bėgant Henry suvokia, kad vienintelė jo išeitis — paslaptingi portalai, kurie lydi į alternatyvius pasaulius, pilnus, žinoma, visokiausių rūšių pabaisų — ir kai kurie iš jų gali net pulti kiaurai sienas! Reikia pažymėti, kad naujausias serijos žaidimas neturės jokio ryšio su ankstesniais, taigi jei nežaidėte kitų dalių — diskomforto vis tiek nejausite.

Žaidime bus realiu laiku besikeičianti ir psichologiškai žaidėjus slegianti aplinka, pvz., tamsus miškas, kalėjimas, motelis. Tekstūros, realistiški personažų modeliai, visiškai naujos pabaisos, tikroviški aplinkos vaizdai dar kartą pasieks naują įspūdingą kokybės lygį meistrų iš Konami dėka. Ir dar viena naujovė serijoje — pagrindinį herojų galėsite valdyti ne tik trečiuoju asmeniu, kaip anksčiau, bet ir pirmuoju (*Doom3*? :)). Kaip paaiškino Akira Yamaoka, visų iki šiol išleistų Silent Hill muzikos kompozitorius, kuomet Henry bus savo kambaryje, kamera rodys aplinką pirmuoju asmeniu, bet kai išeis iš savo kambario, matysime klasišką trečiojo asmens vaizdą.

Taip pat buvo anonsuota, kad ketvirtoje serijos dalyje bus daugiau ginklų ir priešų negu bet kokiame ankstesniame *Silent Hill* žaidime. Pasikeitęs pagrindinio herojaus valdymas taps greitesnis, o ginklus bus galima persijungti realiu laiku, t. y. nereikės užeiti į pagrindinį meniu. Galima įtarti, kad kai kurie populiariausi įrankiai žaidime vis dėlto bus, pvz., sunku įsivaizduoti herojų be radijo imtuvo, žibintuvėlio ir kai kurių populiaresnių ginklų, tokių kaip šautuvas ir katana.

Atrodo, būsimo *Silent Hill 4: The Room* laukia šviesi, o tiksliau tariant, nuostabiai tamsi ateitis:). Visiškai naujas siužetas, grafinių vaizdų lygis ir naujų personažų aibė gali padaryti jį geriausiu serijoje. Tikėkimes, kad taip ir ivyks.

SAMURAJUS DŽEKAS TAMPA VIDEOŽAIDIMŲ HEROJUMI

Sega of America jau šių metų kovo mėnesį yra pasirengę pradžiuginti visus žinomo Cartoon Network multiplikacinio serialo Samurai Jack gerbėjus analogiško pavadinimo videožaidimu, kuris bus skirtas visoms trims pagrindinėms konsolėms: PlayStation 2, X-box ir GameCube.

Oficialiai pavadinto Samurai Jack: The Shadow of Aku žaidimo žanrą galima būtų apibūdinti kaip action combat (veiksmo muštynės), kuriame herojus, samurajus Džekas, keliaus per 24 lygius Aku galaktikoje, kur kiekvienas lygis turės savo unikalią interaktyvią aplinką.

Tiems, kas žino šį multiplikacinį filmuką, pasakysime, kad tarp 28 monstrų rūšių išvysite patį Aku, Mad Jack ir Scotsman. Kadangi tai veiksmo žaidimas, pagrindinio veikėjo judesių arsenalas ypač didelis — net 25. Pvz., jūs galėsite mesti į priešus senovišką japonų ginklą shuriken, šaudyti ugninėmis strėlėmis ir įvaldyti visų keturių elementų kardą.

Žaidimo autentiškumui patvirtinti, kuris taip reikalingas didžiulei serialo fanų miniai, šiuo metu kompanija Sega dirba kartu su serialo kūrėju Genadijumi Tartakovskiu. Visi veikėjų balsai bus įgarsinti tų pačių aktorių, kurie padėdavo įgarsinti multiplikacinį filmuką.

BURNOUT 3 ĮVAŽIUOJA Į FINIŠO LINIJĄ

Electronic Arts patvirtino, kad rugsėjo mėnesį išleis Jungtinėje karalystėje esančios *Criterion Games* studijos arkadinį lenktynių žaidimą *Burnout 3* PS2 ir X-box konsolėms. Priminsime, kad pirmas dvi dalis išleido Acclaim Entertainment.

„*Burnout* jau yra didžiulis arkadinis hitas ir mums didelė garbė dirbti kartu su Criterion bei pakelti seriją į dar aukštesnį lygį tam, kad pateisintumėme jos ankstesnę sėkmę, — kalbėjo Bruce McMillan, *EA Worldwide Studios* viceprezidentas. — Tikime, kad su tokiu į veiksmą orientuotu dizainu ir įspūdinga verte Burnout taps puikiu mūsų leidžiamų lenktynių žaidimų papildymu". (Viceprezidentas omenyje turi *Need For Speed*, *Formula one* ir *Nascar Thunder* serijas.)

Burnout 3 žada tapti didžiausiomis veiksmo lenktynėmis serijoje. Premijiniai taškai žaidėjams bus skiriami ne tik už pavojingą važiavimą, kaip buvo anksčiau, bet ir už tai, kad jie naudos savo mašiną kaip ginklą iš kelio eliminuoti kitus vairuotojus. Žaidimo trasos bus iš visokiausių pasaulio kampelių, pradedant Šiaurės Amerika ir baigiant tolimaisiais Rytais.

Vieno žaidėjo (single player) režime bus abu *Race* ir *Crash* čempionatai, taip pat daug kitų opcijų, šiuo metu dar neatskleistų. Be to, jau paskelbta, kad važiuosime ne su trimis oponentais, kaip buvo anksčiau, bet su penkiais, o naujas Holivudo stiliaus mašinų daužymo triukas (stunt) žada tapti gražiausiai ir įspūdingiausiai atrodančiu serijoje.

Ekskliuzivinei žaidimo Playstation 2 versijai bus įdiegta online režimo galimybė, leisianti vienu metu žaisti net šešiems žaidėjams. Kaip teigia Criterion Software studijos vadovė Fiona Sperry, bendradarbiaudami su EA jie tikisi, kad bus sukurtas tiesiog „fantastiškas" žaidimas.

EA IŠLEIS TIMESPLITTERS 3

Leidėjas *Electronic Arts* nutarė kartu su *Free Radical Design* kurti kitą, jau trečią *Timesplitters* dalį. Preliminariai planuojama žaidimą užbaigti ir išleisti kitų metų pradžioje visoms dabartinės kartos konsolėms.

Originalų *TimeSplitters*, pirmojo asmens šaudyklę arba FPS, sukūrė būvę *Rare* komandos nariai (tie patys, kurie sukūrė įžymų *GoldenEye Nintendo 64* konsolei), išleido Playstation 2 prieš ketverius metus ir sulaukė aukštų kritikų vertinimų. Tęsinys, *TimeSplitters 2*, sukurtas 2002 pabaigoje jau visoms trims konsolėms, gavo ypač aukštus vertinimus už novatorišką *intuitive dual-stick control* valdymo sistemą, arkadinio stiliaus ir greitą „geimplėjaus" procesą bei nuostabų kelių žaidėjų režimą (*multiplayer*). Pažymėtina, kad abi dalis tuomet išleido *Eidos Interactive*, o jų bendra pardavimų apimtis pasaulyje pasiekė du milijonus egzempliorių.

Ir štai dabar, po kelerių metų, skelbiama trečioji dalis. Pasak EA atstovų, ketinama patobulinti daugybę „geimplėjaus" funkcijų, visiškai iš naujo perdaryti grafinį variklіuką, sukurti originalų bei įdomų siužetą ir *online* žaidimo galimybę.

Electronic Arts žada atskleisti daugiau apie žaidimą netolimoje ateityje. Sekite mūsų naujienų rubriką.

Killer 7

SEPTINTASIS ŽUDIKAS RUOŠIASI PASIRODYMUI PLAYSTATION 2

Kaip paskelbė kompanijos *Capcom* prodiuseris Hiroyuki Kobayashi oficialiame *Killer 7* tinklalapyje, žaidimas bus išleistas ne tik *Gamecube* sistemai, kaip buvo skelbta anksčiau, bet ir *PlayStation 2*. Gamecube versija turėtų pasirodyti JAV ir Europoje 2005 metų pradžioje. Kol kas neatskleista *Playstation 2* pasirodymo data, tačiau manoma, kad tai turėtų įvykti maždaug tuo pačių metu.

Taigi, kas tas paslaptingasis septintas Žudikas — *Killer 7*? Visų pirma reikia pasakyti, kad tai — *cel shaded action* žanro kvapą gniaužiantis žaidimas, kuriame jums atiteks 65 metų žudiko, vardu Harman Smith, vaidmuo. Jis gali keisti savo personalijas, t. y. tapti visiškai kitu žmogumi su nauja išvaizda, kitais specifiniais sugebėjimais ir atlikti naujus veiksmus. Iš viso personalijų yra septynios.

Žaidimo veiksmas vyksta netolimoje ateityje, kuomet pasaulis susiduria su didžiulėmis visų teroro formų problemomis. Ir štai vieną gražią dieną nuo eilinio išpuolio miršta mūsų pagrindinio herojaus sužadėtinė. Prisiekęs atkeršyti teroristams ir jų vadui Kun Lan, Harman'as skelbia karą.

Besikeičiantis savo išvaizda ir žudymo stiliumi, Harman'as tampa idealia žudymo mašina. Paminėsime pačias, mūsų nuomone, įdomiausias personalijas. Būdamas Galusian Harman'as gali aptikti spąstus ir priešų silpnąsias vietas. Kitas, Dan, yra pajėgus savo minties galia valdyti šovinių kryptį. Coyote gali „pereiti" per fizinius objektus, o Con savo išskirtinės klausos dėka aptikti, kur pasislėpę priešai pagal jų širdžių plakimo ritmą! Galiausiai Mask moka tapti nematomu, o Kaede gali „pavaišinti" priešus kraujo lietumi.

Be to, *Killer 7* pasiūlys penkias skirtingas siužeto linijas, o veiksmas vyks dviejuose skirtinguose laiko perioduose. Įspūdingai skamba, ar ne? Vadinasi, laukiam ir ruošiamės žudyti :)

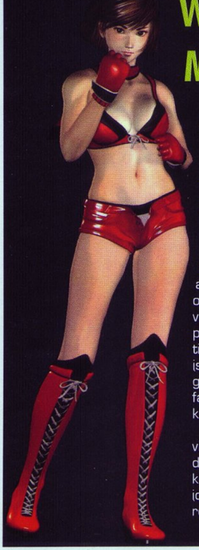
NAUJI DINASTIJŲ KARIAI

Kompanija *Koei* (*Dynasty Warriors, Romance of Three Kingdoms, Kessen, Dynasty Tactics* serijų kūrėjas ir leidėjas) ruošiasi išleisti naują žaidimą iš savo *Sangoku Musou* serijos (Europoje ir JAV žinomos kaip *Dynasty Warriors*). Preliminariai pavadintas *Shin Sangoku Musou 3: Empires* naujas žaidimas išsaugos tradicinę trimatę kovų sistemą, tačiau ji bus suderinta su visiškai nauja simuliacijos sistema.

Vieno žaidėjo režimas dabar gali būti žaidžiamas dviem būdais: istoriniu arba virtualiu režimu. Žaidimas neseka siužeto kūrėjų nustatyta tvarka, taigi vartotojai patys galės pasirinkti eilę, kuria kariaus kiekvienoje iš 24 šalių. Savos šalies gynyba arba naujos šalies puolimas vyks pagal standartinę trimačių mūšių sistemą, tačiau naujo taikinio pasirinkimas, armijų judėjimo patikrinimas ir diplomatiniai veiksmai bus atliekami per meniu sistemą (simuliacija). Nauja šalis bus užkariauta, kai žaidėjas nugriaus priešo karo bazę.

Papildomai bus pasiūlytas *multiplayer* režimas, kuriame ekranui pasidalinus vertikaliai žūtbūtinėje kovoje galės susirungti du žaidėjai. Be to, galima bus sukurti savo išskirtinį, visiškai naują heroją. Ir, kaip jau tampa įprasta šios kompanijos žaidimuose, bus visų 42 karių duomenų bazė, kurioje galėsime pasiskaityti apie kiekvieno istoriją. Japonijoje žaidimas pasirodys kovo 18 dieną, Europoje — šių metų rudenį.

WWX: RUMBLE ROSE - RINGE TIK MERGINOS



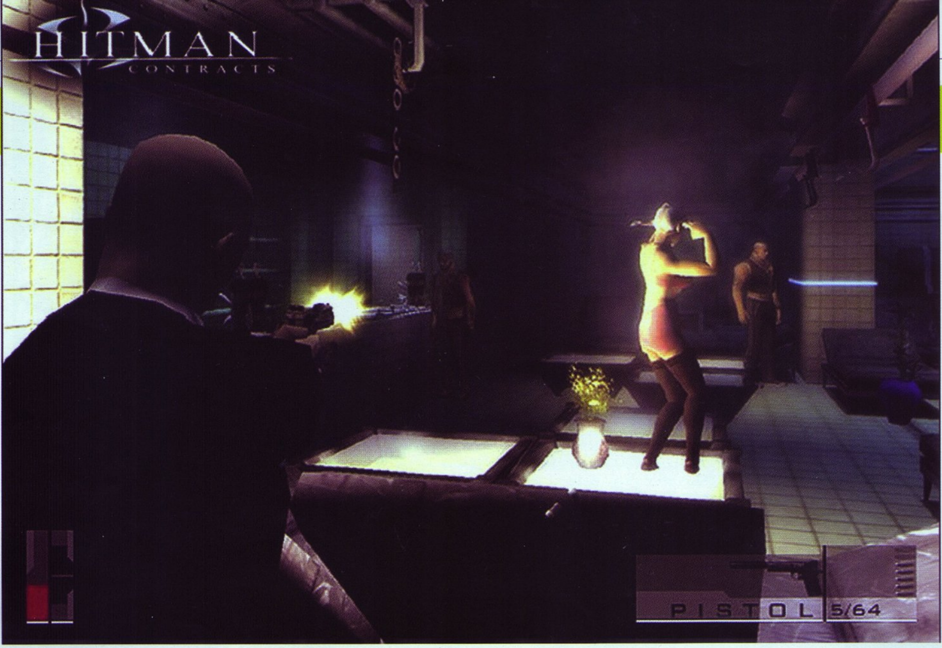
Neseniai San Fransiske vykusioje spaudos konferencijoje kompanija *Konami* anonsavo naują *wrestling* žanro žaidimą *WWX: Rumble Rose*. Jį kuria kompanijos divizija Tokyo mieste kartu su žinomu *wrestling* žaidimų kūrėju *Yuke's* (visa *WWF Smackdown* serija) ir *Polygon Magic*, kurie padėjo kurti kompanijai *Tecmo* žaidimus *Ninja Gaiden* ir *Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball*.

Šiuo metu nėra žinoma labai daug apie šį žaidimą, tačiau porą įdomesnių faktų jau galime atskleisti. Svarbi būsimo žaidimo proceso dalis bus priešininkės žeminimas. Jei šis veiksmas bus atliktas teisingai, jis gali priversti pasiduoti jūsų oponentę. Tačiau nepavykus šiam veiksmui jūsų varžovė ringe gali ieiti į galingesnę būseną ir panaudoti prieš jus naujus judesius. Žaidimą galima bus žaisti tiek dviese, tiek keturiese. Kaip teigiama (galite tuo įsitikinti iš pateiktų paveiksliukų), grafika bus viena geriausių iš visų PS2 žaidimų. Tačiau neigiama šio fakto pusė, kad greičiausiai žaidime nebus savų kovotojų kūrimo režimo.

Kaip jau tikriausiai supratote, šiame žaidime visos kovotojos — moterys. Tačiau kūrėjai žada daugiau negu gražius veidus ir figūras — ketinama padaryti tikrą wrestling'ą su giliu ir įdomiu kovų procesu bei daugeliu žaidybinių režimų.

MORTAL KOMBAT VĖL SUGRĮŽTA!

Kompanija „Midway" paskelbė, kad kuria kitą, jau šeštą, populiarios „Mortal Kombat" muštynių frančizės dalį. Naujam žaidimui, pavadintam „Mortal Kombat 6: Deception" panaudotas iš naujo perrašytas varikliukas. Dabar mūšio metu galėsite daužyti viską, kas daužoma: langus, duris, stulpus (analogiškai „Dead or Alive"). Taip pat kovotojų reakcija (t. y. animacija) smūgiams į kritines kūno dalis (galvą, pilvą, kaklą) bus skirtinga. Anonsuota, kad naujausias Mortal Kombat tęsia paskutinio komikso apie žaidimą istoriją, kur drąsioji Sonya ištekėjo už Shao Kahn. Šios santuokos pasekmė — dviejų pasaulių žūtis ir naujas mirtinas mūšis už gyvybę visoje Žemėje. Be drastiškai pasikeitusios grafikos, pagrindinis naujos dalies siurprizas — Baraka'os ir jo sužadėtinės Mileena'os sugrįžimas. Be to, naujų kovotojų gretas papildys Nitara, Noob, Kabal, tamsioji Sonya, ir visų frančizės gerbėjų numylėtinis Scorpion. Žaidime bus įdiegtas *online multiplayer* režimas. „Mortal Kombat 6: Deception" turėtų pasirodyti 2004 gruodžio 10 dieną Playstation 2 ir X-box konsolėms.



Hitman: Contracts

TREČIASIS MR. 47 KONTRAKTAS

Neseniai leidėjų kompanija „Eidos Interactive" pagaliau pristatė publikai „Io Interactive" studijos naujausią projektą — „Hitman: Contracts", trečią iš Hitman frančizės. Danų kūrėjų komanda vienu metu kuria žaidimą asmeniniam kompiuteriui, X-box ir Playstation 2 konsolėms. Naujausiame stealth-action žanro žaidime visų pamėgtas samdomas žudikas Agent 47 vėl sugrižta. Praėjus keleriems metams po „Hitman 2: Silent Assassin" finalo, 47-tam pagaliau pavyko atsikratyti savo praeities nuodėmių ir jis bando susitvarkyti savo mintis bei jausmus. Viso to pasekmė — didesnės žaidimo dalies istorija vystosi jo prisiminimuose....

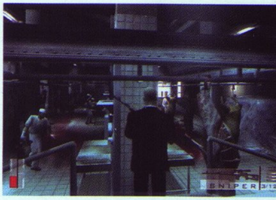
„Hitman: Contracts" parodys jums kitą, visiškai naują Hitman pusę, — teigia Janos Flosser, „Io Interactive" vykdantysis direktorius. — Žaidimas bus epiškas, labai jaudinantis, bet tuo pačiu labai intriguojantis. Mūsų panaudota technologija padarys žaidimą vienu pažangiausiu projektų rinkoje". Ir iš tikrųjų žaidimui panaudotas grafinis variklіukas „Glacier", patobulintas jau „Freedom Fighters" kūrimo metu, matomai pakilo į dar aukštesnį lygį. Tekstūros atrodo beveik tobulai, žymiai pagerinti veikėjų fiziniai modeliai ir atspindžių veidrodyje apskaita, padidintas bendras poligonų skaičius viename kadre, pridėti „madingi" vaizdo apdorojimo efektai ir įspūdingi apšvietimo sprendimai. Kiekvienos aplinkos,

kurioje vyks veiksmas, apšvietimas bus pilnai interaktyvus. Pavyzdžiui, jei nušausite visas lempas kambaryje, priešininkai pradės šaudyti chaotiškai, nes nematys jūsų ir negalės nusitaikyti. Teigiama, kad tokius efektus, kaip lietų ir audrą, sniegą ir saulės spindulius, Hitman grafinis varikliukas apskaičiuoja bene geriausiai iš visų šiuolaikinių žaidimų.

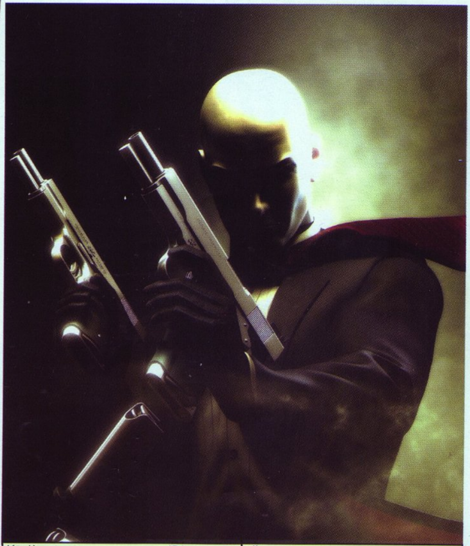
Bendras misijų skaičius, palyginus su ankstesnėmis dalimis, sumažės, tačiau kiekio sumažėjimą kūrėjai ketina kompensuoti kokybe. Lygiai bus didesni ir galės būti įveikiami keliais skirtingais būdais. Veiksmas vystysis Rusijoje, Kinijoje, Olandijoje, Prancūzijoje, Didžiojoje Britanijoje ir daugelyje kitų egzotiškų kampelių. Būtina pažymėti ir įvertinti šių vietovių architektūros realistiškumą, vietinių žmonių akcentą, skirtingą kiekvienoje šalyje.

Priešų AI patobulintas iki išties aukšto lygio. Dabar jie atpažįsta ir reaguoja į nelogišką herojaus elgesį. Pavyzdžiui, jei nuspręsite apibėgti aplink sargą kelis kartus, jis pradės jus įtarti. Jei vilkėsite priešų drabužius ir laikysitės nuo sargų toliau, viskas vyks sklandžiai, bet jei priartėsite pakankamai arti ir jūsų veidą pastebės, laukite didesnių nemalonumų. „Hitman: Contracts" neišgąsdins pradinukų, bet „hardcore" mėgėjams pasiūlys tikrą mėsmalę aukščiausiu sudėtingumo lygiu. Tradiciškai žaidime nėra multiplayer režimo — kūrėjai teisingai mano, kad tokio stiliaus projektas turi likti vieno žaidėjo pasimėgavimui.

Pabaigai — vienas iš įdomesnių dalykų apie kovos sistemą. Priklausomai nuo to, iš kokios pusės pulsite priešininką, Agentas 47 su tais pačiais ginklais naudos skirtingus judesius. Veiksmas prasidės paspaudus vis tą patį „attack" mygtuką, tačiau animacija ir nužudymas jau kitokie. Bendras žaidimo ginklų arsenalas taip pat smarkiai papildytas naujais pavyzdžiais (ir keliais seniai pažįstamais, dėl kurių dar teks paprakaituoti). Vykdydami misiją galėsite naudotis švirkštais, kiniškais kardais, antklodėmis, kastuvu, uzi automatais ir daugeliu kitų ginklų. Paklausite, kam reikalinga antklodė? Ją naudosite tam, kad pritildytumėte šūvį, jei nenorėsite būti greitai aptiktas priešų.



Neatrodo, kad „Hitman: Contracts" padarys perversmą stealth-action žanre. Tačiau tikrai tikėtina, kad šiuo savo žaidimu „IO Interactive" rimtai patobulins ir pakels į naują lygį jų pačių pasiūlytą unikalų stealth žmogžudysčių stilių. Taigi suspaudę kumščius nekantriai laukiame žaidimo premjeros, kuri įvyks jau kovo mėnesį.



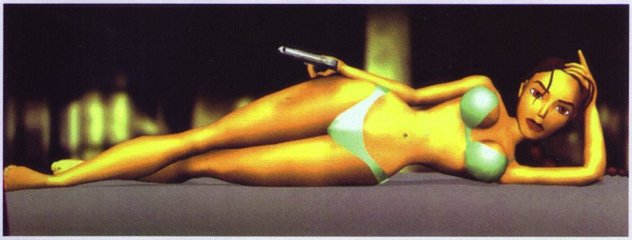
Kūrėjas	IO Interactive	Žanras	veiksmo
Leidėjas	Eidos	Išleidimo data	nepaskelbta
Nelaukiamas	**VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS**		Laukiamas

vasario 14 - kovo 8 moterys ir merginos

Prisipažinsime — parašyti tokią temą į žurnalą svajojome ir planavome jau senokai, tačiau nusprendėme sulaukti tinkamos progos. O ar gali būti tinkamesnis laikas kalbėti apie merginas ir moteris, kaip per „Valentino–kovo 8–osios" laikotarpį? Tad paklojame net 18 puslapių pačių įdomiausių, originaliausių ir žymiausių žaidimų merginų bei moterų. Beje, į pagalbą apibūdinti kai kurias herojes pasikvietėme ir ekspertę — stilistę Ritą, kuri tik iš merginų išvaizdos ir drabužių bando atspėti ir įvertinti jų asmenybes bei charakterio bruožus. Taigi visas dėmesys jums, mielos žaidimų moterys ir merginos!

Lara Kroft. Tomb Raider

Temos apie videožaidimų merginas ir moteris negalime pradėti kitaip, nei nuo pačios žymiausios industrijos atstovės. Lara Kroft. Pirmoji ir populiariausia žaidimų herojė, plačiai išgarsėjusi už žaidimo pasaulio ribų, pabuvusi kino ekranuose, ant energetinių gėrimų pakuočių, populiariausių ne žaidimams skirtų žurnalų viršelių. Herojė per savo gyvavimo metus tapo atskira virtualia asmenybe, turinčia savo biografiją, charakterį ir sugebėjusia pakerėti ne tik žaidėjus, bet ir kitus pramogų mėgėjus. Žinoma, pastarieji metai Larai buvo labai nesėkmingi, tačiau faktas lieka – ji kol kas yra pati populiariausia herojė. Trumpai prisiminkime panelės Kroft istoriją.



Kaip viskas prasidėjo
1968–ieji, Valentino diena. Vimbeldono ligoninėje Lordui ir Ledi Hensingli Kroft gimė dukra. Nuo 3 iki 11 metukų ją namuose mokino privatus mokytojas, tada ji įstojo į Vimbeldono aukštąją mokyklą mergaitėms, vėliau — į Gordonstouną. Šioje mokykloje ji atrado savo aistrą laipiojimams uolomis ir Škotijos kalnams (ji taip pat mokėsi šaudymo, tačiau tai jai buvo greitai uždrausta dėl „per didelio entuziazmo"). Kai Larai suėjo 18, kiekvienas suprato, kad joje verda nuotykių ir „laukinio" gyvenimo troškimas, tačiau tėvai tikėjo, kad ją galima kruopščiai išauklėti į „tinkamą aukštuomenės gyvenimui" merginą ir išsiuntė į Šveicarijos mergaičių mokyklą, kur geriausi specialistai turėjo ją paruošti aukštuomenės gyvenimui. Pabaigusi ją, Lara turėjo būti sutuokta su Faringdono Grafu.

Tačiau mokydamasi Šveicarijoje Lara užsiėmė ekstremaliu slidinėjimu ir atostogas praleido slidinėdama Himalajuose. Grįžtant jos lėktuvas sudužo giliai kalnuose, o ji vienintelė išliko gyva. Kažkokiu būdu jai pavyko išlikti ir po dviejų savaičių kelionių ji surado kalnų kaimelį. Tada jos gyvenimo kelias pasikeitė. Ji suprato, kad savimi jaučiasi tik keliaudama viena. Lara Kroft nusprendė tapti nuotykių ieškotoja.

... arba galima į visa tai pažiūrėti iš kitos pusės: Lara Kroft gimė kompiuterio ekrane vaizdo žaidimų studijoje *Derby* maždaug 1995–aisiais. Pirmiausia ji buvo pieštuku pieštas eskizas ant popieriaus, po to — keletas detalesnių spalvotų iliustracijų. Toliau buvo nubrėžtos jos esminės linijos kompiuterinės 3D grafikos programa. Šioje stadijoje Lara atrodytų kaip skulptūra iš vielų. Tada figūrą apgaubė „oda" — buvo uždėti spalvoti paviršiai, šešėliai ir ji tapo panaši į žmogų. Galiausiai ji buvo animuota: išmoko vaikščioti, verstis salto, bėgioti ir prisitraukti prie uolėtų pakraščių. Tuo pat metu aplink ją buvo sukurti virtualūs pasauliai, kurie jos fizines savybes išbandys iki pat ribų.

Laros Kroft „tėvas" — jaunas menininkas Tobis Gardas. „Kai man kilo mintis apie *Tomb Raider*, — dabar pasakoja Gardas, — tai nebūtinai turėjo būti moteriškas veikėjas. Mes norėjome realaus laiko kinematografinio žaidimo ir aš sukūriau keletą veikėjų: vienas buvo mergina, kitas — vyrukas. Galiausiai mes supratome, kad žaidime bus labai daug siužeto elementų, tad negalėjome pasilikti abiejų veikėjų ir išsirinkome vieną." Kurį reikėjo rinktis? Tuo metu mergina žaidimo herojė buvo beveik negirdėtas dalykas. Gardas pasakoja: „Sulaukėme didelio reklamos padalinio pasipriešinimo, kuris teigė, kad žaidimai su veikėjomis merginomis niekada nebuvo gerai parduodami." Vis tik *Core* pasirinko Larą kaip atsvarą raumeningiems ir bukiems bičams, tuo metu vedusiems vaizdo žaidimus į priekį. Niekam ne paslaptis, kad jie buvo velniškai teisūs: viso *Tomb Raider* parduota 26 milijonai vienetų, o jų pelnas sukasi apie 1 milijardą JAV dolerių.

Pasaulinė manija
Laros Kroft žaidimai buvo štampuojami kasmet prieš Kalėdas ir visi iki vieno buvo tiesiog išgraibstomi. To priežastis – be abejo Lara Kroft. Be savo grožio, Lara pasižymėjo ir protu. Pasak jos biografų, ji parašiusi keletą kelionių knygų: *Tyrannosaurus Is Jawing at My Head* ir jos tęsinį *Slaying Bigfoot*. Tačiau Lara aiškiai neskaito laikraščių ir nežiūri televizoriaus, nes nė viename jos nuotykyje neatsispindi tai, kad ji tapo tarptautine žiniasklaidos numylėtine.

Pirmosios Laros manijos apraiškos ilgai laukti nereikėjo. Netrukus po žaidimo pasirodymo 1996–aisiais Liverpulio vartininkas Deividas Džeimsas aiškino *Times*, kad žaidė blogai, nes iki išnaktų žaidė *Tomb Raider*, o

☐ Stilistės komentarai

Lara Kroft
Jos stilių galima apibūdinti kaip seksualų militaristinį. Ji drąsi, veržli, labai pasitikinti savimi. Trumpa aptempta palaidinė, išryškinanti krūtinę, ir apnuogintas pilvas, trumpi militaristinio stiliaus šortukai — pagal aprangą galima spręsti, kad mergina didžiuojasi savo figūra ir žino, kad tai toks pat galingas ginklas kaip ir šautuvai. Bet ji nėra saldi naivi mergina — tai galima spręsti iš grubių diržų, pirštinių be pirštų bei drabužių spalvų — tamsios chaki ir pilkos spalvos tarsi simbolizuoja jos jėgą ir nenuolankumą. Nors su trumpais šortukais ji demonstruoja kojas, bet avi patogius militaristinius batus, iš kurių išlindusios šiurkščios kojinės — taip herojė tik išryškina savo kojų grakštumą.

Prodigy pripažino, kad jų albumas vėluoja dėl panelės Kroft „apsėdimo".

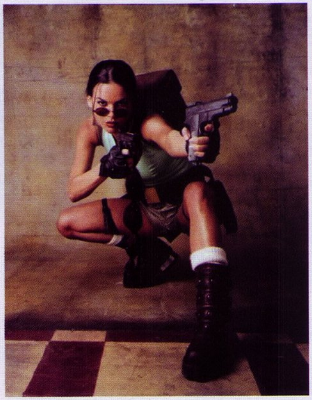
Staiga Lara atsirado visur: komiksuose, plastikinėse figūrėlėse, kortose ir kituose vaikams skirtuose produktuose, kurie buvo parduodami greitai it karštos bandelės. Tada ėmė rastis ir žiniasklaidos dėmesys. 1997–aisiais Lara pasirodė ant *Face* viršelio — ne tik pirmą kartą žurnalas viršeliui panaudojo skaitmeninį žmogų, bet jai buvo leista uždengti žurnalo pavadinimą. Viduje Lara pozavo vakarine suknele reklamuodama „Uzi". Netrukus po to ėjo pasirodymai žurnaluose *Newsweek*, *„Rolling Stone*, *Time*, vaidmuo *Die Artze* vaizdo klipe. Kaip bebūtų, sėkmingiausias reklaminis darbas prasidėjo 1999–aisiais, kai Lara „susidėjo" su *Lucozade* — apelsininiu sportiniu gėrimu. Buvo išleista krūva televizijos ir kino reklamų. Pirmojo filmo *Lara Kroft Tomb Raider* metu šis gėrimas net laikinai buvo pervadintas į *Larazade*.

Modeliai

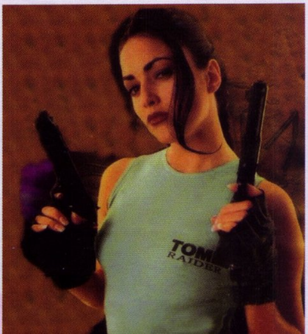
„Gyvą" Larą Kroft jau matėme didžiajame ekrane ir nors jos „žmogiškasis" įvaizdis dabar priklauso aktorei Angelinai Joly, Larą nuo pat jos sukūrimo pradžios parodų metu ir kuriant naujus žaidimus teko įasmeninti ne vienai merginai.

Nors pačia pirmąja oficialia Lara Kroft tapo Nataly Kuk, tačiau ji pasirodė tik keliose nuotraukose. Pirmąja „tikra" žmogiškąja Lara Kroft tapo Indėnų kraujo turinti manekenė Rona Mitra, pasirodžiusi 1996–ųjų ir 1997–ųjų metų E3 parodose. Jos populiarumas greitai beveik prilygo Laros Kroft populiarumui ir buvo paskleisti gandai, jog jos tėvas, garsus plastikos chirurgas, jai atliko ne vieną operaciją, kad Mitra taptų panašesnė į Larą. Mergina, žinoma, tai paneigė. *Core* taip pat kaip įmanydama stengėsi išvengti tokių sulyginimų ir neleido Mitrai kalbėti Laros vardu to, ko nebuvo suderinę, tačiau tai buvo praktiškai neišvengiama — „alkani" gerbėjai ir žurnalistai išpešdavo visą įmanomą informaciją. Beje, gerbėjams, priešingai nei *Core*, Mitra labai atitiko Larą ir apklausų duomenimis iki šiol išliko pačia mėgiamiausia „žmogiškąja" Lara.

Kaip bebūtų, *Core* bendradarbiavimas su Mitra nutrūko ir jos vietą pakeitė naujas modelis Vanesa Demua. Ji gan neblogai vaidino Larą, tačiau šis vaidmuo, jai, rodos, nebuvo patogus. Vanesa buvo rami ir negyvybinga —



priešingai nei savo fotografijose. Be to, ji nelabai atitiko žaidėjų įsivaizduojamą Larą — jos kūno sudėjimas buvo per daug grakštus. Apskritai, Demua Lara buvo tarsi katalikiška



mokinukė ir modelis greitai dingo.

1998–ųjų E3 parodoje jau dalyvavo kitas modelis — 24 metų Nelė Makendriu. Daugelio gerbėjų nusiminimui, ji kūrė gan grėsmingą Laros įvaizdį. Tiesa, šiai merginai pasirodžius ant žurnalo *Playboy* viršelio, aukščiausias Londono teismas įsakė užklijuoti lipdukus ant 20, 000 žurnalų ir uždengti *Tomb Raider* pavadinimą.

Dar viena manekenė, tapusi Lara Kroft, tiesa, tik Brazilijoje, buvo Ellen Roche. Ji, kaip ir minėtoji Nelė, pasirodė Brazilijos žurnale *Playboy*, tiesa, neminint *Tomb Raider* pavadinimo.

1999–ųjų E3 parodoje Lara pasirodė kitu pavidalu — tai buvo 25–erių olandų manekenė Lara Weller. Nors ji visai neblogai vaizdavo Larą, gerbėjai buvo pripratę prie Makendriu, ir Weller nesulaukė tokio didelio dėmesio.

Nuo 2000–ųjų iki 2002–ųjų Laros Kroft vaidmenį perėmė modelis iš Jungtinės Karalystės Lucy Clarkson. *Eidos Interactive* pripažino, kad ši manekenė turėjo tinkamą požiūrį, išvaizdą, ir, ką čia slėpti, fizines proporcijas, atitinkančias kompiuterinę Larą Kroft.

Tuo pat metu Laros modeliu tapo visiems žinoma Oskaro laureatė aktorė Angelina Joly. Ji patiko ir žiūrovams, ir kompanijai. Aktorė ne tik nepaprastai tiksliai vaidina Larą, bet duoda daugiau, nei tik paprastas modelio pamėgdžiojimas. Ji Larai iš tiesų suteikė tvirtą asmenybę.

Tačiau *Core* neapsiribojo vien tik modeliu, skirtu iš esmės kinui. Kompanija nusprendė skelbti konkursą naujam Laros Kroft veidui ir kūnui, kurį laimėjo Džill de Long iš Olandijos. Pagal šią merginą ir buvo kuriama nauja Laros Kroft išvaizda žaidimui *Angel of Darkness*.

Kitoks požiūris

Herojės, kurių tikslas žaidime nėra mus sužavėti savo išvaizda, kalbomis, judėjimu ar kitais kiek intriguojančiais dalykais, pasirodo gan retai. Tačiau jos bei žaidimai, kuriuose jas valdome, daug ilgiau ir tvirčiau išlieka mūsų atmintyje ir širdyje.

DŽEID. BEYOND GOOD AND EVIL

Amžius: 20 metų
Profesija: reporterė fotografė. Foto reportažai — jos pagrindinis pragyvenimo šaltinis.
Charakteris: Džeid yra gyvybinga, stipri ir kiek lengvabūdiška. Ji dievina nuotykius ir trokšta įvykdyti teisingumą. Vėjavaikiškos savybės neužgožia meilės artimiems žmonėms.
Įgūdžiai: ji yra aukščiausios klasės fotografė, žinoma dėl savo skoningo humoro, užsispyrimo ištirti tai, kas paskirta, ir sugebėjimo nepastebėtai prasmukti ten, kur negalima. Ji taip pat puikiai išmano kovos menus ir turi taiklią ranką.
Praeitis: Džeid, dar būdama visai maža, liko našlaitė ir neturi žalio supratimo, iš kur yra kilusi, kas jos tėvai. Mergina užauga vargingame rajone, kur nuo pat mažens išmoko apsiginti, įgavo apsukrumo ir solidarumo.
Gyvenamoji vieta: maža sala Hillys planetoje. Ji gyvena su savo įtėviu PeyJ bei įsivaikintais vaikais, kurių tėvai paslaptingai pradingo.
Mėgstamiausias patiekalas: Pablo braškės
Zodiako ženklas: žuvys
Mėgstamiausia spalva: žalia
Brangiausias daiktas: jos fotoaparatas — vienintelė tikrųjų tėvų dovana, vienintelis atminimas apie šeimą.

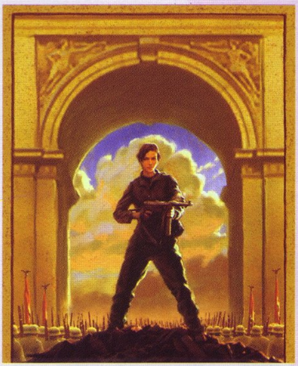
Džeid — viena charizmatiškiausių merginų, sutiktų žaidimų pasaulyje. Malonu ir kartu stebina bei išsiskiria iš kitų matytų atvejų tai, kad kūrėjai negudravo, bandydami suvilioti žaidėją dailiomis herojės formomis, nuogybe ar kitais, nors ir patraukliais, bet ne visai švariais būdais. Vietoj to žaidimo „tėvas" Michaelis Ancelis (tas pats, kur pasauliui davė herojų su atskiromis galūnėmis — Rayman'ą) savo kūdikiui įkvėpė kitus, nemažiau reikšmingus bruožus. Visų pirma kūrėjus reikia pagirti už tai, kad Džeid tikrai panaši į reporterę. Patys žinote, jog kurdami heroję merginą kūrėjai visų pirma galvoja apie merginos išvaizdą ir tik po to susimąsto, ar toji išvaizda atitinka herojės atliekamų darbų pobūdį. Tačiau svarbiausia, žinoma, yra Džeid veidas: moteriškas, žaismingas ir malonus žiūrėti. Jau nekalbame apie nuostabiai žalias akis, nuo kurių neįmanoma atplėšti žvilgsnio, bei apie puikiai derančius lūpų dažus...

Michaelis Ancelis, padovanojęs Džeid patrauklią išvaizdą, puikiai padirbėjo ir su jos balsu. Santūrus, žemas ir šiltas moteriškas balsas puikiai dera prie paprastos herojės išvaizdos, o jos dialogai, monologai ar net atsitiktiniai šūksniai dvelkia išmintimi, dvasine ramybe, santūrumu ir nuoširdumu.

MANON BATISTE. MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Manon Batiste — herojė, kurios praktiškai nematysite, mat ją valdote pirmojo asmens režimu. Narsioji moteris per atsitiktinumą pateko į Prancūzijos pasipriešinimo armiją La Resistance. Priminsime, kad Medal of Honor: Underground veiksmas vyksta 1939–aisias metais, iš karto po to, kai fašistinė Vokietija užkariavo Prancūziją. Su Manon Batiste buvo galima trumpai susipažinti jau žaidžiant pirmąjį *Medal of Honor*. OSS (specialiosios paskirties dalinio) agentės sumanumas ne kartą išgelbėjo pagrindinį MOH herojų Džimį. Underground žaidime Manon tenka jau pagrindinis gelbėtojos ir kovotojos su nacistais vaidmuo.

Kūrėjus galima išties pagirti dėl tokio netradicinio sumanymo. Valdyti moterį Antrojo pasaulinio karo FPS žaidime tikrai negalėjote ir, ko gero, negalėsite jokiame kitame žaidime. Kūrėjams išties puikiai pavyko viską perteikti, gal net perdaug, mat vietomis užmiršti, kad valdai moterį. Iš kitos pusės, prieraišumas herojei tampa išties didžiulis nepaisant to, kad ją išvysti galima tik žaidimo meniniuose paveikslėliuose. Ją pamilsti už drąsą, ryžtą, sumanumą ir pasiaukojimą žaidime — visiškai ne tas savybes, dėl kurių mus žavi įprastos



žaidimų herojės. Drąsiai galima teigti, kad kiekvieną, žaidusį *MOH: Underground*, ši „nematoma" herojė tikrai sužavėjo ir ilgam išliks atmintyje ir širdyje.

Stilistės komentarai

Džeid
Ši reporterė taip pat vilki militaristinio stiliaus drabužiais, tik jie gerokai moteriškesni nei Batiste. Jos apranga dabar pačios madingiausios žalios spalvos. Žalias kostiumas išdekoruotas raštais, kad neatrodytų toks grubus. Karinio stiliaus drabužiams moteriškumo dar daugiau suteikia trumputė aptempta rožinė palaidinė su didele dekolte. Manau, pagal tokią aprangą galima spręsti, kad ji puiki manipuliatorė ir moka naudotis įvairiomis situacijomis. Kai nori — pasirodo moteriška ir seksuali, o kai nori — pasislepia po militaristiniu kostiumu.

Manon Batiste
Ši mergina, kaip ir priklauso, apsirengusi militaristiniu stiliumi. Jos drabužiai yra maskuojančių chaki spalvų, kareiviški marškiniai ir kelnės laisvai krenta ir visiškai neišryškina herojės kūno formų. Apranga taip suniveliuoja heroję su aplinka, kad tik ilgi plaukai išduoda ją esant merginą. Iš tokios aprangos galima būtų spręsti, kad herojė labai slepia savo asmenybę ir labiau pasikliauja proto bei fizinėmis galiomis nei gundančiais moteriškais kerais bei seksualumu.

Herojės kelias

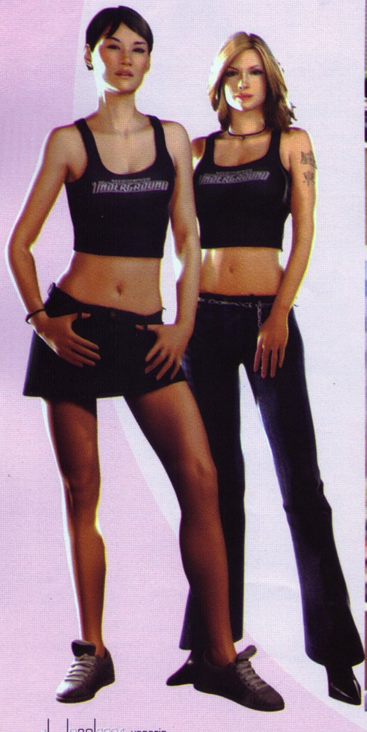
Kaip žinia, žaidimų herojės neatsiranda tiesiog iš niekur. Personažui tenka nukeliauti netrumpą kelią, kol iš kūrėjo minčių persikelia į pabaigtą žaidimą. Papasakosime apie du populiariausius herojų gimimo ir pasirodymo kelius: iš tikros į virtualią ir visiškai virtualų.

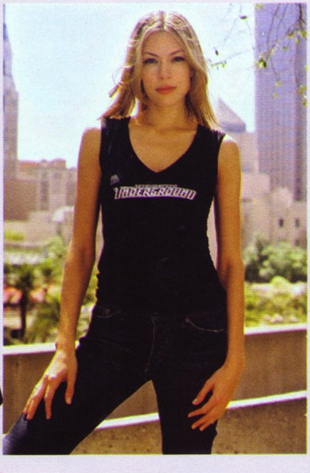
MELISA IR SAMANTA. NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Tikime, kad šios dvi merginos jau spėjo jums įgristi ir iškoneveikti savo perdėm drąsiomis užmačiomis lenktynėse, ir kad jau spėjote pastatyti jas į vietą :). Kaip bebūtų, tikime, kad ne vienam iš jūsų įdomu būtų plačiau sužinoti apie Melisą ir Samantą, t. y. apie Eimi ir Sindi ;)

Abi pagrindinės NFSU žaidimo herojės — Melisa ir Samanta — yra sukurtos pagal tikras merginas, modelius bei aktores Eimi Valtz (Melisa) ir Sindi Džonson (Samanta). Kurdami žaidimą *EA Games* nusprendė pasirinkti nelabai tradicinį ir kol kas dar neišpopuliarėjusį kelią — pagrindines herojes sukurti pagal tikras merginas. Tuo reikalu jie kreipėsi į žurnalą *Stuff*, kuris ir surengė *online* konkursą šių merginų atrankai. Nugalėtojomis, kaip jau supratote, tapo Eimi ir Sindi. Abi merginos yra gan aktyvios žaidėjos, mėgsta muštynių ir lenktynių žaidimus, žodžiu, tuos, kuriuose pilna adrenalino. Įdomu tai, kad pačios jos taip pat nevengia sėsti už greitų automobilių (Sindi vairuoja Nissan Altima, o Eimi nemažai laiko pralakstė už vairo Dodge Stealth) ir palakstyti jei ne miesto gatvėmis, tai bent greitkeliais.

Modelių išvaizda į žaidimą buvo perkelta „tiesiogiai". Pasinaudojus naujais trimačiais skeneriais merginos tiesiog buvo „nuskenuotos", gauti vaizdai uždėti ant atitinkamų karkasų, aptvarkyti, padailinti ir viskas. Žinoma, visiškai identiškos jos nėra (kiek ryškiau buvo „padirbėta" su kai kuriomis figūrų dalimis ;)), tačiau panašumas tikrai neabejotinas. Galite įsitikinti patys.





DŽEN. PRIMAL

Herojės kelio iš minčių per koncepcinius piešinius, 3D griaučius ir galiausiai į pilną modelį pavyzdžių yra begalės. Taip gimsta praktiškai visi veikėjai ir veikėjos. Prie naujų žaidimų modelių dirbama labai daug ir

Stilistės komentarai

NFSU

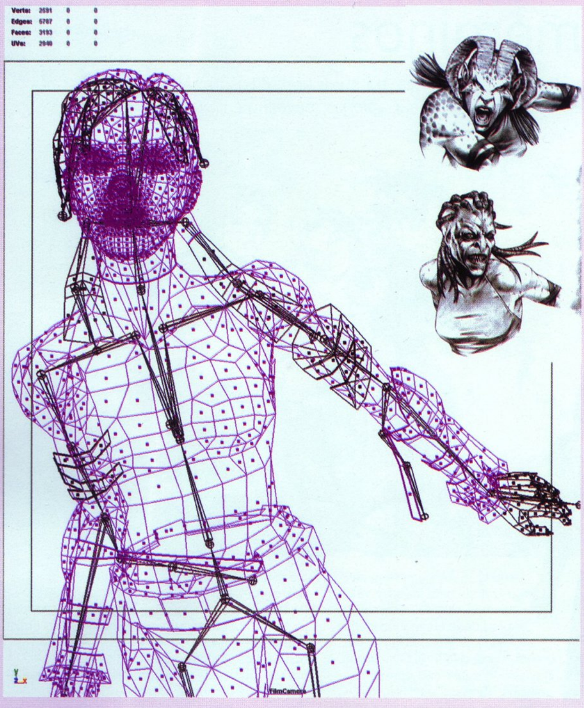
Dvi manekenės. Ir apranga — labai būdinga manekenėms — paprasta, bet parodanti visą merginų grožį.

Samanta segi trumpą trapecijos formos džinsinį sijonuką ir trumpą aptemptą palaidinę ant petnešų bei avi sportiniais bateliais. Aksesuarai labai smulkūs. Pagal tokią minimalistinę aprangą galima spręsti, kad mergina stipri asmenybė, pasitikinti savimi ir gerai žinanti savo privalumus, labai konkreti ir ryžtinga.

Melisa stilistiškai labai panašiai apsirengus, tik džinsai siauri, o bateliai klasikiniai, elegantiški. Jos aksesuarai taip pat smulkūs, bet ryškesni nei Samantos. Ant rankos matyti tatuiruotė. Iš viso to galima spręsti, kad ji labiau lengvabūdiška, linkusi į avantiūrą ir mėgstanti pasipuikuoti.

Džen

Šios herojės aprangos stilius eklektiškas — tai įvairių stilių mišinys. Apranga labai moteriška, seksuali, bet tuo pačiu ir griežta, su koviniais elementais ir naujausių technologijų rankas apsivijusiomis ilgomis apyrankėmis. Apranga išryškina visą herojės figūrą, raudona palaidinė su grubiais dirželiais, didelė tatuiruotė ant apnuogintos nugaros nurodo, kad herojė labai drąsi, mėgsta būti pastebėta, mėgsta atsidurti dėmesio centre, nori dominuoti ir ilgam išlikti atmintyje.



kruopščiai, jų kūnas ir aprangos būna sudarytos net iš keleto tūkstančių poligonų, judesiams naudojama „motion capture“, *rag–doll* ir kitos pažangios dinamikos technologijos. Iliustruoti tai būtų galima pasakojant apie ne vieną veikėją, tačiau viena iš įdomiausių ir unikaliausių šia prasme yra *Primal* žaidimo herojė Džen.

Džen yra labai paslaptinga veikėja. Iš pirmo žvilgsnio tai eilinė dvidešimtmetė mergina, besimokanti koledže ir dirbanti kavinėje. Tačiau yra ir kita, tamsioji pusė. Vaikystėje ją pagrobė, o tėvus išžudė. Jos siela buvo užteršta Abadono ir ji tapo... pusiau demone. Sužinojusi apie šią tragediją, tačiau neįtarianti dėl savo tamsiosios pusės, ji iškeliauja ieškoti savo per pagrobimą dingusio brolio Liuis. Kelionė ją veda per keturias karalystes: dvi geras ir dvi valdomas tamsiųjų jėgų, tad herojei tenka užduotis atstatyti natūralią tvarką ir sunaikinti piktąsias jėgas. Įdomiausia tai, kad keliaudama Džen išmoksta prisitaikyti prie kiekvieno pasaulio ir įgauti atitinkamą formą bei specialiąsias savybes.

Dėl tokio žaidimo įvairiapusiškumo kūrėjams teko tikrai smarkiai padirbėti prie modelio bei įvairių jo formų. Kelias nuo eskizo iki to, ką matome žaidime, buvo išties nelengvas ir sudėtingas, tačiau galutinis rezultatas tiesiog stulbina.

Pavojingosios merginos

Videožaidimuose neretai sutinkame nuostabias ir viliojančias herojes, po kurių grakščia išore slypi tiesiog pragaištingas vidus ir didžiausi pavojai. Tad šiek tiek papasakosime ir apie jas, pavojingiausias žaidimų herojes.

AYA. PARASITE EVE 1 IR 2

Tolimųjų 1997 – ųjų šv.Velykų diena. Niujorko miestas visas atrodo tarsi didelis festivalis. Visur rengiama daugybė pramoginio pobūdžio renginių. Ir visi išeina į miestą norėdami sudalyvauti toje šventėje. Ne išimtis ir Aya Brea, miesto policijos 17 – osios nuovados

detektyvė, kuri apsirengusi gražia suknele su savo vaikinu nueina į operą... Štai taip prasideda kupina intrigos ir mistikos jaunos merginos drama, kurią ji PRIVALO išgyventi. Išgyventi ir išsiaiškinti operų atlikėjos Melissos paslaptį, dėl kurios pasirodymų staiga pradeda keistai mirti žmonės ir griūti pastatai... Pasirodo, kad mutuojanti joje mitochondija verčia gyvulius laukinėmis žudymo mašinomis. Ir vienintelis visame mieste žmogus, kurio neveikia tamsiosios jėgos, yra Aya... Pamažu žaidimas parodo slaptą ryšį tarp Ayos ir Melissos, ilgą mūšį tarp žmonijos ir mitochondrijos, pasirengusios užvaldyti visų žmonių kūnus. Esant štai tokioms aplinkybėms, Aya Brea tampa tikrai pavojinga mergina. Pasinaudodama visais savo, kaip policininkės, sugebėjimais, drąsa, ištverme, daugybe galingų ginklų ir tiesiog savo moterišku žavesiu, ji išgyvena... sunaikindama žaidimo finale jau gimusį Ultimate Being — stipriausią mitochondrijos padarą.

Bet žaidimo kūrėjų, kompanijos *Square*, dėka drąsios merginos nuotykiai tuo nesibaigė. Lygiai po trejų metų, kai Aya, gyvenanti po tragiškų įvykių Niujorke vakarinėje JAV pakrantėje stoja į naują CŽV padalinį MIST (mitochondrijų tyrinėjimo ir naikinimo komanda), jai tenka susidurti su nauja mitochondrijų atakų banga. Po įžūlios padarų atakos į Akropolio bokštą Los Andželo mieste, aiškėja, kad kažkas juos valdo. Siekdama išsiaiškinti tiesą Aya vyksta į tolimąją Nevados dykumą, kur gimsta visi baisūs padarai... ir, savaime suprantama, aptinka daug daugiau. Apskritai antros žaidimo dalies siužetas primena „krūtą" Holivudo „blokbasterį", kur yra ir SWAT, ir CŽV, ir JAV prezidentas, ir klonavimas... ir viso to centre — vieniša mergina su „geros" mitochondrijos ląstelėmis savo kūne, kurios neleidžia jai būti paveiktai blogosios mitochondrijos. Magiškos keturių stichijų atakos, kurių galia palaipsniui auga herojei įgaunant patirties, ir platus pražūtingų ginklų arsenalas kaip visuomet padės Aya'ai įveikti šį košmarą...

ABBEY, SYDNEY, J.C. DANGER GIRL

Kito žaidimo pavadinimas kalba pats už save. *Danger girl* :), arba „pavojinga mergina". Ir nereikia stebėtis — ne toks ir retas reiškinys mūsų laikais. Jeigu tikėsime posakiu „moteris už vairo — tas pats, kas beždžionė su granata", kas gi bus, jei moteriai patikėsime granatą? :) O kažkoks protingas žmogus sumanė suburti kelių tokių „beždžionių" ekipą (apie jų išvaizdą kiek vėliau) tam, kad tarptautiniams teroristams visai pablogėtų. Ir sumanė jis tą padaryti pačiu laiku, nes neonacių lyderis labai jau nori valdyti pasaulį. Prie to prisideda ir mistikos elementas — naujasis Hitleris medžioja senovinį artefaktą, kuris ir leis jam palaužti demokratijos gynėjus visame pasaulyje.

Kas gi tos merginos, kurioms tenka tokia atsakinga misija? Iš viso jų yra trys, štai, susipažinkite.

Abbey: blondinė, kuriai patinka spardyti subines. Ji kietesnė už kommando'są ir gražesnė už amazonę. Nešioja baltus marškinėlius ir karines kelnes su batais.

Sydney: brunetė su ilguuuu botagu blogiems berniukams. Gracingas kūnas ir kitos feministinės savybės pastebimos iškart plika akimi. Atrodo protingiausiai iš visų trijų merginų, dėvi juodą odinį kostiumą.

J.C.: visokiausių techninių įrenginių specialistė. Jos fiziniai duomenys gana įspūdingi ta prasme, kad plati krūtinė ir tai, kas žemiau, nuolat atitraukia dėmesį nuo paties žaidimo. Nešioja džinsus ir raudonus marškinėlius.

Pats žaidimas traktuojamas kaip veiksmo nuotykiai, bet iš tiesų tai yra *Syphon Filter, Metal Gear Solid, Duke Nukem: Time To Kill, Tomb Raider* mišinys. Žaidimo įžanga tikrai įspūdinga, joje pasakojama apie pagrindinės herojės misijos pradžią Kosta Rikos džiunglėse. Už persirengimo scenas galima drąsiai teikti Oskarą. Jei režisierius vietoj šio žaidimo animacinių intarpų padarytų filmą *Danger Girl: The Movie*, „Titanikas" nuskęstų iš gėdos.

Hm... Štai iš kur Tatu prodiuseris sėmėsi įkvėpimo!;)

HANA IR RAIN. FEAR EFFECT IR FEAR EFFECT: RETRO HELIX

Dar vienas žaidimas, kurio vieną herojų tikrai galima priskirti „pavojingų" damų grupei, yra *Fear Effect — survival horror* veiksmo žaidimas, sukurtas kompanijos *Kronos Digital Entertainment* ir išleistas *Eidos Interactive PlayStation* konsolei. Išaugusi ir treniravusi *Military Theater* provincijoje, 24 metų Hana yra patyrusi operatyvininkė, kurios specializacija yra pastatų užgrobimas. Ji moka daugybę Kinijos respublikos kalbos dialektų. Pasaulinės klasės ginklų ekspertė ir patyrusi vairuotoja, Hana yra pusiau prancūzė, pusiau kinė. Nuostabiai graži moteris, Hana maksimaliai moka naudotis gyvenimo teikiamais malonumais. Mūsų herojei reikės daug drąsos, sugebėjimų, laimės ir šovinių, kad sustabdytų Pragaro karalių.

Kurdami *Retro Helix, Fear Effect* priešistorę, kūrėjai nusprendė, kad dvi pavojingos merginos geriau nei viena, ir į pagalbą Hanai atsiuntė ne mažiau žudančiai seksualią Rain. Dėl dviprasmiškų tarpusavio santykių žaidime *Fear Effect: Retro Helix* herojės sukėlė nemažai skandaliukų, dėl kurių *Eidos* reklamos ir pardavimų vadovai, spėjame, iš džiaugsmo neturėjo kur dėtis ;).

Visas šias merginas — ir Aya, ir Hana su Rain, ir Abbey, J.C. bei Sydney vienija vienas dalykas — noras įrodyti pasauliui, kad ir moteris gali būti ne ką blogesnė už vyrus, kai kalbama apie pasaulio gelbėjimą. Pasinaudodamos ne tik kovos menu, bet ir savo grožiu, jos įveikia Blogį ir tampa tikromis savo žanro herojėmis.

Baimė akyse

Labai savitos ir gan paplitusios herojės merginos ir moterys yra ne kur kitur, o siaubo žaidimuose. O kaip kitaip, juk pasinaudojus gležna heroje daug lengviau sustiprinti baimės jausmą ir pačiam žaidėjui. Iš kitos pusės, žūtbūtinė merginų kova prieš tamsiuosius blogio padarus nors ir neatrodo taip tikroviškai (na, kur gi jūs matėte 15–metę su grandININIU pjūklu?), tačiau emocijų sukelia išties daugiau ir verčia labiau išgyventi dėl herojės, ir labiau prisirišti prie žaidimo. Siaubo herojų tikrai netrūksta ir, atleiskite, jei nepaminėsime visų, tačiau, mūsų manymu, labiausiai prie ekranų, fotelių ir pultelio prirakina būtent šios herojės bei žaidimai.

HYTER. SILENT HILL 3

Neabejotina praėjusių metų siaubo herojė–favoritė. Garantuojame, kad žaidusieji senesnes *Silent Hill* serijas tikrai pajuto skirtumą tarp vyro herojaus ir merginos — juk trečiasis žaidimas daug baisesnis, ar ne? Penkiolikmetė Hyter yra eilinė mergina, tačiau nei iš šio, nei iš to aplink ją pradeda dėtis keisti dalykai: pasaulis neatpažįstamai pasikeičia į tamsiąją pusę, iš visų galų pradeda lįsti baisiausi padarai, ir visa tai kažkaip susiję su ja pačia. Iš tiesų Hyter šiame žaidime tinka tiesiog puikiai, su taip giliai ir įtikinamai perteikta baime dar neteko susidurti. Žinoma, šiam tikslui „groja" visi žaidimo vaizdai, garsai bei kiti dalykai, tačiau Hyter išlieka svarbiausia varomąja jėga. Na, „jėga" galbūt nelabai tinkamas žodis, nors penkiolikmetei rankose tenka palaikyti visai tokio amžiaus merginoms netinkamus daiktus, kaip kulkosvaidžius ar didžiules spygliuotas kuokas. Tačiau jos kova su monstrais yra antraeilis dalykas — į pirmą planą čia iškelti herojės asmeniniai išgyvenimai, emocijos ir savęs atradimas.

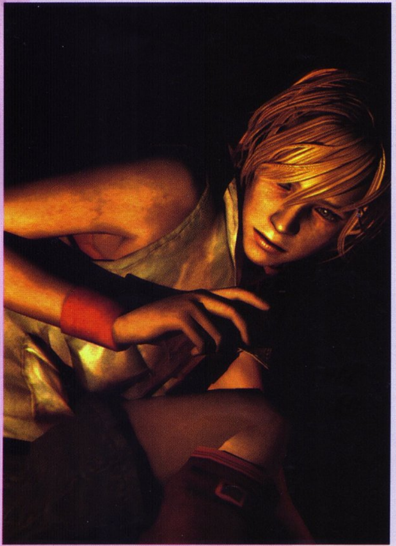
ALYSA. CLOCK TOWER 3

Kitas praėjusių metų siaubo šedevras pasakoja 14–metės Alysos Hamilton istoriją. Viskas prasideda, kai mergina gauna laišką iš mamos, kuriame ji perspėjama negrįžti namo, o pasislėpti ir pabėgti nuo baisaus blogio. Žinoma, kaip ir dauguma protingų paauglių, Alysa ignoruoja laišką ir keliauja tiesiai namo, kur pakliūva į antgamtinio blogio duobę. Alysai žaidime tenka daug bejėgiškesnis vaidmuo, nei jos kolegei iš *Silent Hill 3*. Žaidime tenka daugiau vengti pavojų nei konfrontuoti su jais. Kūrėjai merginai sugalvojo ir iki šiol nematytą

dalyką — panikos matuoklį, kuris pakeičia įprastą gyvybės matavimo funkciją. Kuo daugiau priešų jos tyko, tuo didesnė panika sukausto Alysą ir ji greičiau žūna nuo priešų atakų. Gal ir nelabai logiška, tačiau panikos pačiam žaidėjui šis dalykas tikrai įvaro.

MIKU. FATAL FRAME

Bauginamai nuteikia jau pati žaidimo paantraštė: „paremta pagal tikrą istoriją". *Fatal Frame*



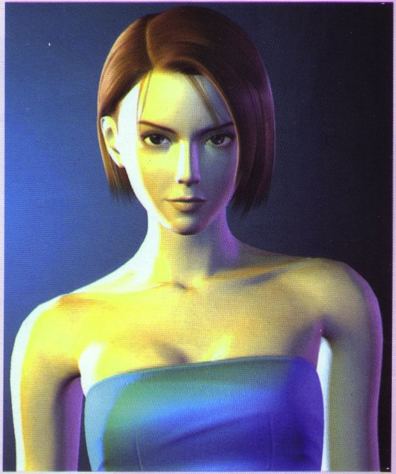
istorija pasakoja apie jauną japonę Miku, kuri ieškodama dingusio brolio patenka į dvarą, pilną vaiduoklių. Galima būtų pagalvoti, kad tai įprastas *survival horror*, tačiau yra vienas dalykėlis, išskiriantis šį žaidimą iš kitų. Vienintelis Miku „ginklas", kuriuo ji gali kautis su priešais, yra specialus fotoaparatas, kurį panaudojus dvasios išnyksta. Triukas tas, kad kol žaidėjas Miku valdo standartiniu trečiojo asmens vaizdu, su piktosiomis dvasiomis reikia „kautis" įsijungus pirmojo asmens vaizdą — juos fotografuoti pro aparato lęšį. Tai išties sustiprina buvimo įvykio vietoje jausmą, labiau sutapatina su žavia herojė ir, be abejo, kaskart prieš nosį išvydus siaubingą vaiduoklį, velniškai išgąsdina.

REGINA. DINO CRISIS 1 IR 2

Kiek kitokio tipo *horror* žaidimo herojė. Jos akys dega ne tik baime, bet ir įniršiu, troškimu nugalėti prakeiktus dinozaurus. Tik pažiūrėkite, kaip ji atrodo su automatu rankose! Grakšti raudonplaukė herojė, rodos, turinti japoniško ir kaukazietiško kraujo, kartu su kitų karių komanda leidžiasi į salą kovoti su dinozaurais ir sustabdyti pragaištingus profesoriaus Kirko eksperimentus. Pirmoje dalyje sugavusi ir sustabdžiusi profesorių, po metų, *Dino Crisis 2* žaidime, Regina vėl siunčiama į kovą su dinozaurais, kurie šį kartą dėl valdžios neapdairumo prasiveržė tiesiai į miestą.

DŽIL. RESIDENT EVIL

Žaidimo, pradėjusio ilgiausią *survival horror* seriją herojė. Originaliame PlayStation žaidime Džil Valentine yra viena iš pasirenkamųjų veikėjų. Specialios Taktikos ir Gelbėjimo būrio narė kartu su kitais pasiunčiama ieškoti dingusios Bravo komandos, kuri buvo pasiųsta aiškintis dėl gyvų numirėlių atakų, prasidėjusių slaptų biologinių eksperimentų pastate. Kitų padedamai Džil tenka kautis su nesibaigiančia žmonių–zombių, didžiulių vorų ir gyvačių ordomis bei „medžiotoju". Kaip žinote, žaidimas buvo ekranizuotas, tačiau pagrindinė filmo herojė, kurios vaidmenį atliko nuostabioji Mila Yovovich, yra Alisa. Tačiau, ko gero, ne visi girdėjote, kad jau šiemet pasirodys filmo tęsinys *Resident Evil: Apocalypse*, kuriame, be Alisos, išvysime ir originaliojo žaidimo herojė Džil, kurią vaidins aktorė Sienna Guillory (geriausiai ją atsiminsite iš filmo „Laiko mašina", kur ji vaidina mokslininko sužadėtinę Emą).



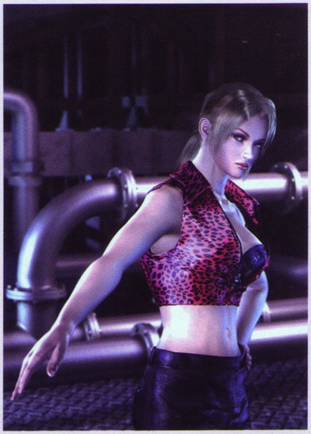
Merginos ir sportas

Sutikite, kad sportiniuose žaidimuose, ar tai būtų lengvas tinklinis, ar toks ekstremalus užsiėmimas, kaip snieglentės, ar netgi muštynės — merginos atrodo ir yra valdomos daug įdomiau bei maloniau nei patys raumeningiausi ir tvirčiausi vyrukai ;). Populiarumo nestokojančiuose sportiniuose žaidimuose vis dažniau išvystame merginas, tad prisiminkime keletą žymiausių aukšto fizinio pajėgumo reikalaujančių žaidimų bei jų pagrindinių herojų.

SONYA. MORTAL KOMBAT
Pradėsime nuo muštynių ir nuo pačios ilgiausios jų serijos. Viena seniausių ir, ko gero, žymiausių *Mortal Kombat* herojių — Sonya Blade. Sonya pasirodė visose be išimties MK serijose bei kino filmuose. 26–erių metų mergina yra JAV armijos leitenantė bei geriausio specialiųjų pajėgų padalinio narė. Paskutinėje dalyje jos komanda jau lipo ant kulnų Kano *Black Dragon* būriui. Dalinys sekė Kano iki nepažymėtos salos, tačiau juos užpuolė asmeninė Šang Tsungo armija. Tsungas įkalino herojės komandos draugus ir taip privertė Sonyą dalyvauti turnyre. Dabar nuo jos pasirodymo priklauso ne tik pačios, bet ir draugų gyvybė.

Įdomu tai, kad kuriant Sonya, kaip ir daugelį kitų *Mortal Kombat* veikėjų, buvo pasitelkta modelių pagalba. Pirmuoju Sonya modeliu Mortal Kombat I ir II žaidimuose buvo Elizabeth Malecki (deja, nepavyko rasti nuotraukos). Beje, buvo neapsieita ir be skandalų — Elizabeth ir kai kurie kiti modeliai buvo padavę Midway į teismą dėl netinkamo vardo ir išvaizdos panaudojimo, tačiau bylą pralaimėjo. Kituose MK žaidimuose, išskyrus Mortal *Kombat: Deadly Alliance*, Sonya modeliu buvo Kerri Hoskins.

NINA. TEKKEN
Tai kita kultinė muštynių serija ir tokia pat kultinė herojė, beje, greitai pasirodysianti atskirame žaidime (žr. laukiame merginų). Apie 22–ejų metų airių tautybės merginą daug ką pasako jos pravardė — „Tyli žudikė“. Iš tiesų Ninos kova, tiksliau, žudymo technika paremta kaulų laužymo meniu bei aikido, tad atsilaikyti prieš šią iš pažiūros smulkutę ir silpnutę merginą (Ninos ūgis — 161 cm, o svoris — 49 kg) praktiškai neįmanoma. Galutinis Ninos tikslas šioje kovoje — nužudyti Jiną Kazamą.



TAKI IR TALIM. SOUL CALIBUR II
Negalime pamiršti ir ne per seniausiai šlovinto geriausio praėjusių metų muštyniųžaidimo *Soul Calibur II* bei jo herojų

Taki ir Talim. Apie Taki jau pasakojome, išskirtinį dėmesį jai skyrėme ir VA Gide, tad tik trumpai priminsime apie ją. Taki — nindzė atskalūnė, kaip ir kiti ieškanti Soul Edge kardo, kurio pagalba galėtų sunaikinti savo galinguosius Mekki–Maru ir Rekki–Maru kardus, kad jie neatitektų nindzių klano lyderiui Toki. Kovodama Taki naudoja labai galingą stilių Musoh–Battoh–Ryu. Penkiolikmetė Talim gimė šamanų šeimoje, Vėjo Dievybės gentyje, ir buvo užauginta kaip Paskutinė Vėjo Dvasininkė. Visą gyvenimą praleidusi savo kaimelyje, vieną dieną nepažįstamajam atnešus nematyto metalo skiautę, ji nusprendė palikti kaimelį ir ieškoti kitų šio paslaptingo ir, rodos, blogį nešančio metalo gabalų. Kovoje Talim naudoja savo genties meną, vadinamą Vėjo Šokį, o jos ginklai — prie alkūnių pritvirtinti ašmenys Loka Luha ir Syi Salika.

KAORI. SSX 3
Iš muštynių ringo keliaukime į kito, ne mažiau pavojingo, snieglenčių sporto areną — didžiulį SSX 3 kalną. Gal kam ir pasirodys keista, kad iš daugelio šio žaidimo herojų šiai temai išrinkome ne VA viršelio žvaigždę Elizą, o lyg niekuo nepasižymėjusią japoniukę Kaori Nishidake. Kartu su Maku, Kaori buvo viena jauniausių dalyvių praėjusiame SSX sezone. Pertraukos metu ji užaugo bei smarkiai sustiprėjo jos įgūdžiai. Ji vis dar yra nenustygstanti vietoje paauglė, užkrečianti savo entuziazmu, tačiau ji daug ko išmoko apie žmones, suprato kaip nereikia leisti kitiems pasinaudoti savo gera ir lengvabūdiška natūra. SSX 3 žaidime Kaori yra labiau subalansuota ir su ja žaisti be galo patogu, galima pasiekti labai aukštų rezultatų (išduosime paslaptį — Artojas būtent su ja siekia sumušti recenzijoje tiek iškoneveiktą kanadiečio 30–ies minučių kombo rekordą ;]).

CHRISTIE. DEAD OR ALIVE
Iš šiuo metu žaidžiančių paplūdimio tinklinį merginų, o kurios anksčiau buvo mirtinų kovotojų, plačiau norime papasakoti apie Christie. Tai bene įspūdingiausia ir išskirtiniausia DOA serijos herojė (na, įspūdingos jos visos ;]). Christie yra 24 metų anglė, mėgstanti dėvėti juodus ir baltus aptemptus odinius drabužius, vairuoti greitus automobilius ir gerti pomidorų sultis. Jos šalta ir atšiauri išvaizda slepia pavojingą ir žiaurų herojės užsiėmimą. Christie yra žudikė, susidorojimui su priešais naudojanti She Quan (Gyvatės Kumščio) stilių. Ankstesniuose *Dead Or Alive* žaidimuose tai negincijamas privalumas, tačiau ką žudikė veikia paplūdimio tinklinio varžybose? Čia jos šaltas ir apskaičiuotas profesionalumas žaidime smarkiai padeda, tačiau kartu sukelia socialinių bendravimo su kitomis herojėmis problemų.

Iš Japonijos

Būtina išskirti ir žaidimų herojes, atkeliavusias iš tolimosios Japonijos. Neblėstančio Rytų kultūros populiarumo videožaidimuose pavyzdžių daug, o visų jų priekyje, be abejo, didžioji *Final Fantasy* serija. Tokia sėkmė, be abejonės, sapnuojasi ne vienam kūrėjui ar leidėjui, ir pastaruoju metu išvystame vis daugiau žaidimų, daugiau ar mažiau paremtų anime ar manga — japonų animacijos ir komiksų stilistika. Tokių žaidimų herojės ryškiai išsiskiria iš kitų ir tiesiog verčia jas pamilti. Kita vertus, jų negalima suprasti ir vertinti taip pat, kaip įprastų vakarietiškų žaidimų herojų — čia galioja kitoks suvokimas, vertybės ir akcentai. Pateiksime keletą pagrindinių anime ir manga stilistikos paaiškinimų bei herojams būdingų bendrų bruožų, kurie lygiai taip pat naudojami ir videožaidimuose.

Šiuolaikiniame japoniškame vizualiniame mene, ar tai būtų manga komiksai, ar anime filmai bei serialai, ar videožaidimai, naudojama gan sudėtinga vaizdų ir simbolių sistema, paremta tiek dabartinės Japonijos realijomis, tiek senosios kultūros palikimu. Ši simbolinė kalba — ryškiausias japonų vaizduojamų herojų skirtumas nuo mums įprastų personažų. Herojai sugeba keliais paprastais štrichais perteikti gan sudėtingas emocijas ar atskleisti charakterio bruožus. Stengiantis suprasti ir vertinant japonų herojes, svarbūs keli niuansai. Pavyzdžiui, plaukų spalva dažnai nusako veikėjos charakterį: rudi ir raudoni — greitai įsižiebiantis, emocingas, balti — ramus, juodi — vidutiniškas, tvirtas. Akių dydis ir jų žibėjimo stiprumas parodo herojės jaunatvę, nekaltybę jos atvirumą pasauliui, sielos tyrumą ir gilumą. Juk atkreipėte dėmesį, kad praktiškai visos japonų herojės atrodo gan vaikiškai, nepaisant jų atliekamų žygdarbių rimtumo ir pavojingumo — tai vis dėl specifinių veido bruožų: didelių žibančių akių, mažos nosies ir smulkių lūpų. Herojės, nors ir vaikiškos, turi susiformavusią figūrą: stambią krūtinę ir ilgas kojas. Toks „mergaitės – vaiko suaugusios moters kūne" įvaizdis nors ir prieštaringas, tačiau populiarus, kadangi praktiškai realybėje neegzistuoja. Japonijoje labai griežtai žiūrima į tikrus dalykus ir pavyzdžiui kine yra labai griežta cenzūra kūno atžvilgiu, todėl išgalvotuose dalykuose, kaip komiksuose,

☐ Stilistės komentarai

Rikku

Visa apranga bei stovėjimo maniera parodo, kokia ji koketė. Apranga eklektiška, daug spalvų, daug įvairiausių detalių. Kimono palaidinė labai sustilizuota, ryškiai pabrėžta ir talija, ir klubai, kontrastingų spalvų kojinės akcentuoja herojės kojas, o dar ornamentuota plačiabrylė skrybėlė ant galvos! Į tokią herojė žiūrint akys raibsta, nežinai į ką žiūrėti — rankas, kojas ar liemenį — viskas išryškinta. Turbūt tai toks burtininkės triukas, kad užburtų kitus ir tuo pačiu paslėptų savo asmenybę ;).

animacijoje ar žaidimuose, tai pateisinama.

Taip pat labai svarbi yra veikėjų apranga, ypač fantasy stiliaus žaidimuose ar animacijoje. Pagal drabužius galima nuspėti ne tik herojaus užsiėmimo tipą, bet ir nuotaiką bei charakterio bruožus. Dažnai naudojami ir savitą reikšmę turintys judesiai. Pavyzdžiui, upeliais tekančios ašaros iš akių parodo, kad veikėjas graudžiai verkia, tačiau to priežastis visiškai nerimta. Prakaito lašai ant veido parodo herojais išgyvenimą ar baimę. Ryškios raudonos dėmės aplink nosį — jaunatvišką suglumimą išvydus seksualius vaizdus. Apskritai veidas japoniškuose vizualiniuose darbuose yra labai svarbus, mat Japonijoje frazė „jūsų labai graži veido oda“ yra vienas stipriausių komplimentų. Taip pat svarbų vaidmenį alieka ir plaukai, ypač jų nukirpimas: plaukai atspindi gyvenimo tėkmę, o juos nukirpus herojus tarsi „miršta“, praranda ryšį su savo ankstesniu gyvenimo būdu, artimaisiais ir viską negrįžtamai palieka.

YUNA, RIKKU IR PAIN. FINAL FANTASY X-2

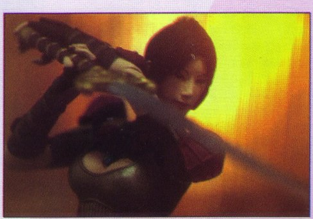
Iš videožaidimų herojų norėtųsi išskirti keletą populiariausių ir žymiausių veikėjų. Pirmiausia tai, žinoma, *Final Fantasy* serija, o ypač naujausia jos dalis X-2. Juk visas X-2 žaidimas skirtas būtent trims herojėms — Rikku, Yuna ir Pain. Visos trys herojės yra labai skirtingos, valdančios kitokias galias ir vedamos skirtingų tikslų. Ypatingas dėmesys šiame žaidime tenka jausmų dramoms, kur ir pasireiškia skirtingi herojų charakteriai ir vertybės. Vizualiai X-2, o ypač jo herojės, tiesiog stulbina: nuotykių metu visos herojės pakeis ne vieną kostiumą, atitinkantį tam tikrą klasę ar užsiėmimą. Kol kas pasigrožėkite herojėmis ir kostiumais, o artimiausiuose numeriuose plačiai papasakosime apie šį nuostabų žaidimą.

KONOKO. ONI

Iš fantasy pasaulio keliaukime į kitą, ko gero, populiariausią šiuolaikiniuose anime aplinką — futuristinį „cyberpunk“. Turbūt prisimenate visą pasaulį nustebinusį ir „užvėžinusį“ Bungie žaidimą Oni? Drąsiai galima teigti, kad tai pats artimiausias anime žaidimas, kuriame tiesiog stulbinamai perkelta ši nepakartojama stilistika. Pagrindinė herojė Konoko — specialaus padalinio *Technology Crimes Task Force* (TCTF) agentė, puikiai mokanti kovinius menus ir laisvai valdanti bet kokį ginklą. Konoko užduotis — išsiaiškinti slaptus kriminalinio Sindikato veiksmus ir juos sustabdyti. Įdomu tai, kad apie pačią heroję pradžioje beveik nieko nežinote, tačiau žaidimo eigoje atrandate vis daugiau savo asmenybės ypatumų, kurie yra tiesiogiai surišti su žaidimo siužeto paslaptimis. Konoko — išties įspūdinga ir netgi vietomis bauginamai stebinanti herojė (ko verti vien jos koviniai akrobatiniai galvos nusukimo ar kitokie judesiai!).

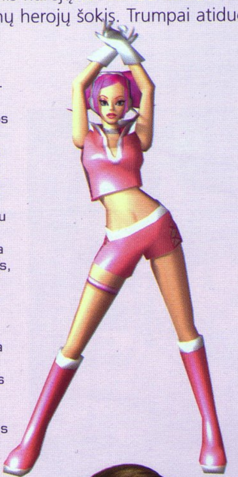
Oyu. Onimusha 2: Samurai's Destiny

Trečioji herojė, kurią norime trumpai pristatyti, atstovauja dar kitą — senosios feodalinės Japonijos pasaulį. Oyu yra paslaptinga fechtuotoja karė, naudojanti vakarietiško stiliaus šarvus ir kardą. Ji yra žaidimo nelaimių šaltinio — piktojo Nobunaga — sesuo. Tačiau likimas ją suveda su pagrindiniu herojumi, kovojančiu su šiuo blogiu — Jubei. Ilgainiui abu herojus susieja stiprūs tarpusavio ryšiai ir Oyu kartu su Jubei stoja į kovą pieš brolį. Nors ji ir nėra pagrindinė herojė, Oyu valdyti tenka gan dažnai. Iš pažiūros silpnoka, su savo pagrindiniu ginklu ir magija ji tampa išties galinga.



Šokio galia

Merginos ir šokiai — neatskiriamas dalykas, ar ne? Gaila, bet labai nedaugelis kūrėjų tai bando išnaudoti žaidimuose. Turime vos keletą žaidimų, kuriuose įdomiai išnaudojamas būtent merginų herojų šokis. Trumpai atiduosime duoklę ir šioms plastiškoms, savitoms bei žavioms herojėms.



VANESA. P.N.03

Su visai kitokia šokio galia ir heroje susiduriame GameCube žaidime P.N.03 (*Project Number 03*). Žaidime mums tenka seksualios kosminės merginos Vanesos Z. Šnaider vaidmuo. Vanesą pasamdęs „klientas" siunčia ją kovoti į nutolusią planetą, kurią užvaldė sutrikusi ir „išprotėjusi" kompiuterinė valdymo sistema C.A.M.S. Kur čia šokiai, paklausite? Iš tiesų, tikrų šokių čia nėra, Vanesa su blogiu kovoja kitaip nei Ulala, tačiau plastiškumu ir dinamiškumu ji nei kiek neatsilieka, netgi lenkia raudonplaukę kosminę reporterę. Reikalas tas, kad Vanesos atakos atliekamos pačiu kūnu ir įvairiomis jo pozomis. Kitaip tariant, nors ji ir naudojasi šaunamaisiais ginklais, jie veikia tik pastačius kūną į tam tikrą padėtį. Tokiu būdu greitai ir nesustojamai kovojant (o P.N.03 yra būtent toks žaidimas) ekrane stebime ir valdome (!) vos ne baletui prilygstantį Vanesos šokį. Visa sėkmingo žaidimo paslaptis — kuo sklandesnis paprastų ir specialiųjų judesių sujungimas į kuo ilgesnius ir galingesnius kombo.

ULALA. SPACE CHANNEL 5

Ultra seksuali 25-ojo amžiaus kosminės televizijos reporterė privers visus iki vieno šokti! Ulala — smagi, puikiai šokanti „mergička", patenka į nemalonią situaciją: jai tenka išgelbėti piktųjų ateivių rasės Morolians įkalintus nekaltus šokėjus. O gelbėti juos reikia ne kitaip, o šokant. Žaidėjui tenka sekti priešo judesius ir tiksliai juos atkartoti. Išgelbėti žmogučiai prisijungia prie jūsų ir taip formuojama didelė ir triukšminga šokių komanda su Ulala priešakyje.

Ulala susilaukė didelio populiarumo ne tik žaidimų pasaulyje. Tuo reikalu, žinoma, padėjo ir *Sony* organizuota žaidimo reklaminė akcija karštosios Ibizos klubuose, kur „žmogiškoji" Ulala kartu su kitais šėlo ne vieną naktį. Tiesa, koją jai bandė pakišti seniau buvusi populiari Dee-Lite dainininkė Kierin Kirby, atseit Ulala sukurta pagal dainininkės įvaizdį (jei pamenate, kažkada naujienose pasakojome apie šį skandaliuką), tačiau viskas baigėsi laimingai.

Stylish

Manykite, kaip norite, bet pora žymių merginų herojų tikrai netinka niekur kitur, kaip tik skyrelyje su tokiu pavadinimu. Tai visiškai skirtingi žaidimai, visiškai skirtingos herojės, tačiau išskirtinis jų stilius neabejotinas.

KEIT ARČER. NO ONE LIVES FOREVER
Ar teko bandyti šį, iš pirmo žvilgsnio, keistą žaidimą, kuriame atsiduriate tiesiai 60-ųjų metų filme apie šnipus, o pirmuoju asmeniu valdote merginą? Jei ne — daug praradote. NOLF yra išties unikalus FPS žaidimas, į PS2 konsolę atkeliavęs iš PC pasaulio. Jame žavi galybė dalykų: įtemptas, tačiau humoro nestokojantis siužetas, slaptumo elementai, krūva įvairiausių „gadžetų", nuostabios aplinkos. Tačiau žaviausią žaidimo dalyką — pagrindinę heroję Keit Arčer — matote tikrai retai, tačiau ji tiesiog stulbina.

Iš tiesų, juk ne veltui FPS žaidimo herojei sukurti buvo samdytas modelis. Keit išvaizda „nuimta" nuo modelio ir aktorės Mitzi Martin (kiek tiksliai tą pavyko padaryti, galite įsitikinti patys). Pati Škotiškos kilmės (moteriškoji 007 pusė? ;)) Keit Arčer žaidime yra labai įdomi asmenybė. Slaptoji agentė, kovojanti su teroristais po agentūros UNITY vėliava, ypač kompetentinga, sumani, nebijanti pavojų ir stulbinamai patraukli. Galbūt dėl sunkaus darbo, kurį teko nudirbti laukiant pripažinimo tarp vyriškos agentų aplinkos, Keit yra daug aštresnė, intuityvesnė agentė. Netgi jos priešai pripažįsta, kad Keit yra pasišventusi, lojali agentė, kuri niekada nevengia pavojų. Ji turi keistą talentą „skaityti" žmones bei lengvai prisitaiko prie aplinkos, nuolat pastebi detales ar struktūras, kurių kiti nemato.

LIUČIJA. DEVIL MAY CRY 2
Antrajame „velnio verksmo" žaidime šaltąjį spindinčių plaukų ir akių Dante lydi nauja herojė. Rodos, iš niekur atsiradusi Liučija yra tarsi Dantės priešingybė — ji ugninga ir aštri. Apie jos seksualumą bei stilių net nereikia kalbėti. Juk pritarsite, kad gotiški *Devil May Cry* žaidime naudojami drabužiai geriau tinka Liučijai nei pačiam Dantei, o ir pati herojė labai puikiai deria prie žaidimo aplinkų.

Žaidime Liučija kovoja ne šaunamaisiais ginklais, o mėtosi peiliais ir švaistosi kardais. Taip ji kovoja artimoje kovoje, o jos atliekami akrobatiniai triukai tiesiog stulbina.

Beje, Liučija yra, ko gero, vienintelė videožaidimų mergina, kurią galima išvysti su „tikrais" drabužiais. *Capcom* sudarė sutartį su džinsų ir kitų drabužių kompanija *Diesell*, pagal kurią *Devil May Cry 2* žaidimas buvo reklamuojamas *Diesel* parduotuvėse, o Liučija ir Dante buvo „aprengti" jų naujos kolekcijos rūbais (žaidime šiuos kostiumus reikia atrakinti). Sutikite, su visiems įprasta stilinga džinsine apranga ir visiškai neįprastais bauginančiais kardais Liučija atrodo išties įspūdingai ;).

Stilistės komentarai

Liučija
„Tikri" šios herojės drabužiai — gotikinio stiliaus, tamsių spalvų, daug juodos spalvos, aštrių formų. Kelnės juodos, odinės, labai žemu liemeniu. Žemą liemenį dar labiau pabrėžia stambus diržas. Viršutinė dalis taip pat juodos odos. Labai apnuogintas herojės pilvas. Iš aprangos galima spręsti, kad ji didžiuojasi savo kūno formomis, nori atrodyti seksuali, bet tuo pačiu ir sunkiai prieinama. Tai turėtų būti labai veržli herojė, mėgstanti riziką, aštrius pojūčius. Aplink galvą besiplaikstanti skara ir plaukų sruoga, krentanti ant veido, pasako, kokia ji paslaptinga, o gal ir tai, kad ji vis dėlto viduje gali būti švelni.

Apie *Diesel* aprangą net nėra daug ką pasakoti. Juk tokius džinsus ir švarkelį galima susirasti ir Lietuvoje. Tiesiog tipiška paauglių ir mėgstančių jaunatviškai atrodyti apranga. Kitas variantas — sportiškesnis. Dryžuotos kelnės atrodo gana iššaukiamai, bet labai madingai.

Laukiamiausios merginos

Žaidimų kūrėjai šiais metais mums ruošia tokias „karštas" merginas ir pramogas, su kuriomis palyginus „Matrix" pasirodys vaikiškas žaidimas! ;)

ICE IR ASKA. CY GIRLS

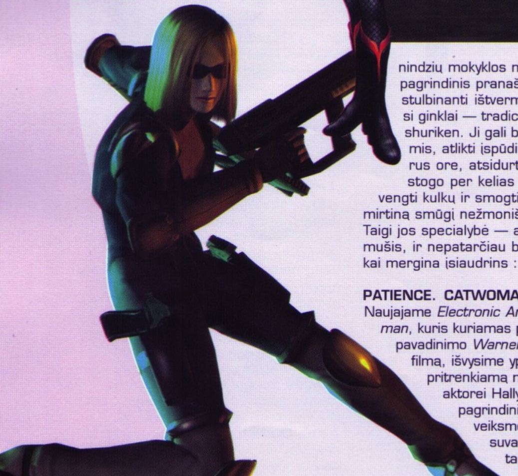
Kompanija Konami jau rengia naują veiksmo žaidimą *CY GIRLS*, kuriame išvysime nindzių kovų ir „Matricos" stiliaus šaudymų kombinaciją. Žaidimą, kuriame riba tarp realybės ir virtualumo sunkiai pastebima. Žaidimą, kuriame pasaulį 2058 metais ištinka didžiulė krizė, visur karaliauja chaosas ir tik dvi ypatingų galių merginos gali kažką pakeisti. Kas gi jos?

code name : ICE(CG-01)

Ice gerai moka naudotis tolimojo veikimo ginklais ir tiksliai, be klaidų naikina savo priešininkus pasinaudodama visokiausiais pistoletais, šautuvais, rocket launcher'iais ir t. t. Bėgdama ji gali šaudyti visomis kryptimis, išskirtinių sugebėjimų visuma gali būti apibūdinta žodžiais: „cool... as Ice". Joks priešas negali sutrukdyti tokiai mirtinai šaudomųjų ginklų galiai.

code name : ASKA(CG-06)

Aska yra japonų nindzių mokyklos meistrė, jos pagrindinis pranašumas — stulbinanti ištvermė. Mėgstamiausi ginklai — tradicinė katana ir shuriken. Ji gali bėgioti sienomis, atlikti įspūdingus manevrus ore, atsidurti ant namo stogo per kelias sekundes, vengti kulkų ir smogti priešui mirtiną smūgį nežmonišku greičiu! Taigi jos specialybė — artimas mušis, ir nepatarčiau būti šalia, kai mergina įsiaudrins :)



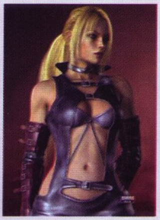
PATIENCE. CATWOMAN

Naujajame *Electronic Arts* žaidime *Catwoman*, kuris kuriamas pagal analogiško pavadinimo *Warner Brothers* kompanijos filmą, išvysime ypač seksualią ir pritrenkiamą merginą! Amerikiečių aktorei Hally Berry atiteko pagrindinis vaidmuo naujame veiksmo filme, kur ji suvaidins kuklią tapytoją Patience Philips, staiga atradusią savyje naujų mistinių galių. Jų dėka ji tampa galinga, greita, judria moterimi su aštriais katės pojūčiais bei intuicija — tikra *catwoman*, balansuojančia ant blogio ir gėrio ribos. Ir kaip tikra katė ji pavojinga, nepagaunama ir visiškai laukinė! Kaip kad dažniausiai būna, jai tenka gelbėti savo gimtąjį miestą nuo mirtino pavojaus... Videožaidime *catwoman* galės gąsdinti ir gaudyti priešus panaudodama interaktyvią aplinką ir visokiausius gudrius įrenginius. Superžmogiškos galios leis merginai bėgioti sienomis ir net vengti skrendančių į ją kulkų (Aska 2? :)). Taip pat specialus vaizdo režimas „Cat Sense" suteiks galimybę matyti tamsoje ir numatyti priešų veiksmus prieš tai, kai jie realiai įvyks.

Tarp kitų moters–katės sugebėjimų bus ir „Wild Cat“ savybė, kurios metu jos mėgstamo botago atakos galia padidėja. Savo galingu ginklu mergina galės daužyti ne tik priešų galvas, bet ir aplinkinius objektus, šokti tarp namų stogų ir įveikti visokiausias kliūtis. Taigi visi *extreme* ir itin pavojingų merginų gerbėjai — ruoškitės, štai jūsų šansas!

DIXIE, REIKO IR DAUG KITŲ. WWX: RUMBLE ROSE

Kaip jau minėjome, *Konami* anonsavo naują *wrestling* žanro žaidimą *WWX: Rumble Rose*, kuriame bus pristatytos ir dalyvaus gražiausios ir seksualiausios imtynių moterys. Jį kuria kompanijos divizija Tokyo mieste kartu su žinomu imtynių žaidimų kūrėju *Yuke*'s (visa *WWF Smackdown* serija) ir *Polygon Magic*, kurie padėjo kurti kompanijai *Tecmo* žaidimus *Ninja Gaiden* ir *Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball*. Šiuo metu oficialiai paskelbtos dvi panelės iš būsimojo žaidimo rooster'io. Tai Dixie Clemets, dar vadinama laukinė koubojė (*country western cowgirl*), su savo unikaliu kovos stiliumi ir finaliniu judesiu „Dixie's Buster“ — žadama, kad žaidėjams prireiks valandų, kol įvaldys jos kovos meną. Kita mergina, Reiko Hinomoto, yra klasikinė japonų moterų wrestlingo kovotoja, jos finalinis judesis yra „Double Moonsault“, o tarp mėgstamiausių — „dropkick“ ir „German suplex pin“. Nebijokit, vieniši žaidėjai, jai patinka protingi vaikinai su akinukais! :)



NINA WILLIAMS.NINA

Tikriausiai visi pamena samdomą žudikę Nina Williams iš populiarios muštynių serijos *Tekken*. Ir štai dabar viena iš gražiausių blondinių videožaidimų istorijoje sugrįžta, ir daro tai nuosavame žaidime! Kompanija *Namco* neseniai paskelbė, kad kuria herojės vardu pavadintą veiksmo žaidimą, kuris pasirodys PlayStation 2 konsolei jau šiais metais. Jame CŽV agentė (taip!) Nina privalo sustabdyti teroristus, ketinančius nusipirkti pavojingą superginklą *Salakia* iš mokslinės organizacijos *Camietta* nario–išdaviko. Veiksmas vyks karštoje saulėje, jūroje, kruiziniame laive, kur ir planuojamas šis sandėris. Labai įdomus bus Ninos valdymo būdas. Vaikščiojimui reikės naudoti standartinį *L Trigger* analoginį mygtuką, o atakoms ir jų kombinacijoms... *R trigger*! Kol kas iki galo nėra aišku, kaip herojė susitvarkys su tokiu originaliu būdu jai suteikiamomis komandomis. Taip pat galima paminėti visiškai naują vidinių pažeidimų sistemą, kuria naudodamasi Nina galės matyti priešų kūnų silpnas vietas ir smogti būtent ten siekdama kritinio smūgio. Atlikdama sudėtingą užduotį, herojė kelis kartus pakeis kostiumą ir atrodys gražiausiai tarp visų savo pasirodymų!

NOVA. STARCRAFT GHOST

Turbūt viena labiausiai laukiamų merginų tarp *Starcraft* galaktikos gerbėjų ir ne tik yra Nova, pagrindinė būsimo Blizzard kompanijos futuristinio veiksmo–nuotykių žaidimo herojė. Elitinė *Ghost* grupės agentė atliks įvairiausias misijas visiškai viena, nors tikslai bus tokie sudėtingi, kad jiems įvykdyti neužtektų ir armijos. Tai mergina galės atlikti pasinaudodama savo išskirtinėmis PSI galiomis. Įjungus *Sight* režimą, Nova matys viską tarsi per infraraudonus akinius, priešų silpnos vietos bus visos kaip ant delno. Tai ypač naudinga, kai reikia tyliai nužudyti priešą vienu kritiniu smūgiu. *Speed* režimo metu Novos judėjimo greitis padidėja tiek, kad visas veiksmas ekrane sulėtėja, panašiai kaip *Max Payne* žaidime. Ši savybė bus naudinga tuomet, kai priešininkų bus labai daug arba merginai reikės papildomo laiko parengti didelio tikslumo atakas. Pagaliau viena iš svarbesnių savybių bus vadinama *Cloak* savybė, leidžianti Novai kuriam laikui tapti nematoma. Ar reikia sakyti, kokias galimybes tai suteikia mūsų herojei?! :) Žinoma, kad kiekvienam žaidimo lygiui įveikti herojei reikės naudotis visų šių galių kombinacija, nes jų panaudojimo laikas yra labai ribotas, o laukti, kol išnaudotų PSI galių energija regeneruosis pati, tikrai nebus laiko! Priešininkų DI bus labai aukštas, jie galės aptikti net nematomą Novą, jei ji per greitai judės šalia jų. Ką gi, ruoškitės ledi–terminatorės atėjimui į jūsų žaidimų kompiuterį, tuo labiau kad laukti jau liko nedaug!

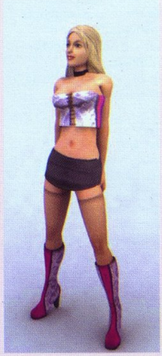
Apibendrinant galima teigti, kad šiais metais mūsų laukia ypatingai gražios merginos. „Pavojingų“ merginų žanre per pastaruosius metus atsirado niša, kurią net keli kūrėjai yra pasirengę užpildyti. Pasekmė — pasikartojantys ne tik „geimplėjaus“ elementai, bet ir net kai kurios siužeto detalės. Tačiau staiga atsiradusi žanre konkurencija greičiausiai paskatins žaidimų kūrėjus ir leidėjus siekti kokybės, o tai žaidėjams išeis tik į naudą.

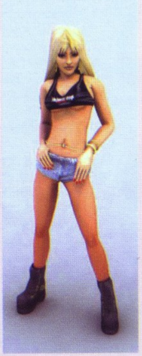
Joms ne vieta mūsų širdyje

Žaidimų kūrėjai, o tiksliau, leidėjai, stengdamiesi kuo įtaigiau „įkišti" mums savo žaidimus ir parduoti kuo daugiau kopijų, kartais imasi išties nemalonių ir netgi gėdingų priemonių. Niekam ne paslaptis, kad populiariausi reklaminiai atributai yra susiję su erotiniais motyvais, tačiau kai tai tiesiogiai bandoma įkišti į žaidimus ir visa gerkle apie tai rėkiant bandyti privilioti žaidėjus pirkti, paprastai labai prastą produktą, atleiskite, mes to toleruoti negalime. Taigi šiek tiek purvo į ypač nemalonius merginų pasirodymo žaidimuose atvejus.

MIKA IR KITOS. BMX XXX

Na, pagrindinės herojės žaidime nėra, tad koneveikti vien viršelio merginos Mika nepradėsime. Viršelis, patikėkite, dar pakankamai padorus palyginus su žaidimu. Apie šį žaidimą — „reklamos auką" — jau rašėme viename iš VA numerių, tad smarkiai nesiplėsime. Tiesiog priminsime kelias jo „vizitines korteles", tokias kaip galimybė valdyti pusnuoges merginas, srautai „tualetinio humoro", kurį jau girdėjome „pyraguose" ir kitose 34-iose „paauglių komedijose", video striptizo intarpai ir panašūs absoliučiai neskoningi dalykai. Skaudžiausia, kad nuėmus visas šitas nesąmones, pati žaidimo mechanika yra visai nebloga. Savaime suprantama, kad BMX žvaigždė Deivas Mira, iki šiol buvęs žaidimo simboliu, atsisakė dalyvauti visame šitame „gėdos teatre" ir dėl to ilgai bylinėjosi su *Acclaim*. Laimei, sportininkui pavyko susitarti su leidėjais, matyt, atvesti juos į protą, tad kita BMX dalis turėtų sugrįžti į savo kelią.





KIEMO GRAŽUOLĖS. BACKYARD WRESTLING

Savo pastangomis pigiai ir gėdingai suvilioti jaunuosius žaidėjus ypač išsiskiria *Backyard Wrestling* žaidimas. Kiemuose besitrinančias, snukių daužymą ir kaulų laužymo šou palaikančias „gražuoles" bandyta daryti kuo seksualesnes ir pritrenkiamas, tačiau dėl žiauriai nekokybiškos animacijos bei tragiško garso viskas atrodo žemiau absurdo ribos. Jau nuo pat žaidimo intro bei tokiuose intarpuose kaip „Backyard Babes 101" matyti, kad kūrėjai iš visų jėgų stengėsi viską pateikti kuo vulgariau (susivėlusios „krūtingos" blondinės, tampomos kelnaičių gumytės ir panašūs dalykai), kurie sužavėti galėtų nebent alaus prisišlempusį purviną pašlemėką (kokiu, beje, stebėdamas šiuos vaizdus pasijauti ir pats). Apie patį žaidimą nėra nė ką kalbėti — kadangi visos pastangos buvo nukeltos į „žaidėjo suviliojimą", pačiam „geimplėjui" dėmesio neliko. Rezultatas atitinkamas.

BEYOND
GOOD & EVIL

Kūrėjas: Ubi Soft | Leidėjas: Ubi Soft | Data: 2003-11-21 | Žanras: nuotykių

Beyond Good & Evil

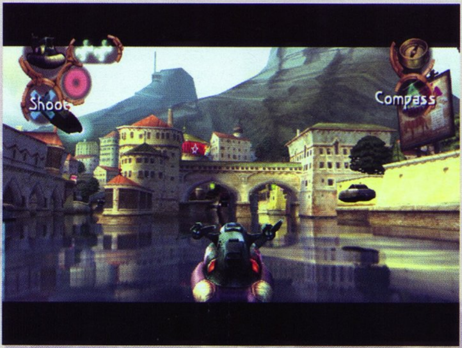
***Ubi Soft* 2003 metais mums pateikė ne vieną aukšto lygio žaidimą, kuris drąsiai galėjo būti tituluotas į geriausiųjų vietas. Praeitais metais kompanija užaugino išties nemažą derlių: pasirodė daug itin originalių, aukštą meninę vertę turinčių žaidimų, ir nors kompanijai jie dar nespėjo atnešti didžiulės komercinės sėkmės, tokie žaidimai kaip *Beyond Good and Evil* verčia neabejoti šviesia šios kompanijos ateitimi. Taigi apie nuotykius „anapus gėrio ir blogio".**

id

Dar prieš gaudamas žaidimą mažai ką apie jį žinojau. Teko girdėti tik tiek, kad žaidime teks valdyti panelę, vardu Džeid, su kuria klajosiu po įvairias aplinkas bei jas tyrinėsiu. Na, galiu drąsiai teigti, kad žaidimas mane prikaustė vien dėl savo originalaus pavadinimo, o iš viso kito, ką žinojau, didelio įspūdžio nesusidariau. Žinoma, žodžių junginys *Ubi Soft* man neleido užsimiršti ir vertė ne kartą prisiminti bei pagalvoti apie žaidimą. Pavadinimas pernelyg platus ir paslaptingas, kad galėtum iš jo ką nors spręsti apie žaidimą. Taigi nutariau nebekvaršinti sau galvos ir palaukti, kol turėsiu jį rankose. Pasileidęs žaidimą, pirmo didelio įspūdžio nesusidariau. Nesulaukiau jokių iš koto verčiančių *intro* filmukų, o patekęs į meniu sau tariau: „Europietiškas japoniško RPG variantas". Bet pasirodė, kad aš klydau. *Beyond Good and Evil* (BGE) net nėra RPG, tai *adventure* žanro atstovas. Vėliau pasirodė, jog aš išties stipriai suklydau, mat žaidimui nereikia jokių pašalinių meniškai sukurtų filmukų ar kitų niekučių, jis pats iš savęs yra meniškas bei patrauklus akiai. Vien pradėjus žaisti girdisi natūrali, ne kompiuteriniais prietaisais ar programomis išgaunama melodija. Taigi toks tas pirmasis įspūdis. Iš pradžių Bad, o vėliau Good, kaip ir pats žaidimo

pavadinimas. BGE žaidime visas veiksmas vyksta planetoje, pavadinimu Hillys. Tiesa, „planeta“ aš šios vietovės nepavadinčiau. Tai greičiau miestas ar didelė sala su mažomis salelėmis aplink, kadangi visą teritoriją supa vanduo. „Planeta“ Hillys smarkiai kenčia nuo ateivių, vadinamų DomZ, puldinėjimų bei nuolat su jais kariauja. Elitinis būrys *Alpha Sections* savo ruožtu nuolat gelbėja civilius nuo neplanuotų ateivių puolimo bangų. Tačiau dėl jų pagalbos beveik kiekvienas sutiktas civilis stipriai abejoja, kadangi *Alpha Sections* sargybiniai atrodo ganėtinai įtartini. Jie nuolat, kaip žinodami, praėjus vos keletui minučių atvyksta į pavojaus zoną, be didesnių rūpesčių susitvarko su DomZ ateiviais ir neištarę nei žodžio dingsta. Dar keisčiau tai, kad šie „sargybiniai“ visada apsitaisę geležinėmis apsaugomis bei šalmais, per kuriuos nesimato nei vieno kūno plaukelio. Žodžiu, šio *Alpha Sections* „gelbėjimo būrio“ paslaptingumas kelia didelį susirūpinimą civiliams bei valdžiai. Slapta organizacija IRIS Network įtaria, kad Alpha Sections atstovauja abiem barikadų pusėms ir galbūt netgi patys yra DomZ atstovai. Na, bet tam, kad būtų galima imtis veiksmų, reikia įrodymų.

Šiame paveiksle žaidėjui tenka eilinės planetos gyventojos, jaunos panelės, vardu Džeid, vaidmuo. Kartu su neaiškios kilmės vaikais bei geriausiu savo draugu Pey'J jūs gyvenate nedidelėje kalvoje, kuri priklauso jums ir tik jums. Jūsų patogumui didžiulis dviaukštis namas bei dirbtuvės, kuriose darbuojasi „auksarankis“ Pey'J. Su Pey'J jus supažindinti derėtų plačiau, kadangi tai vienas iš spalvingesnių žaidimo veikėjų. Šis herojus — tai ne pirmos jaunystės sužmogintas paršiukas, baisiai panašus į Paršiuką Čiuką :). Pey'J gan spalvingas personažas, nuolat kalbantis, juokaujantis, nenustygstantis vietoje. Jis yra visų galų meistras, konstruoja įvairius prietaisus, pavyzdžiui, batus su raketomis. Džeid yra fotografė ir būtent dėl šio užsiėmimo įsipainioja į įvykių sūkurį. Ji ryžtingai imasi ištyrinėti minėtuosius *Alpha Sections*, ir nuotraukomis įrodyti jų apsimetinėjimą ir bendradarbiavimą su pačiais DomZ ateiviais. Taigi kartu su Pey'J jūs imatės DomZ sustabdymo darbų.



Visas BGE veiksmas yra suskirstytas į dvi dalis: valdant transporto priemonę ir vaikščiojant pėsčiomis. Didžiąją žaidimo dalį teks valdyti vienintelę transporto priemonę — katerį, ir tik pabaigoje atsiras galimybė sėsti už šiek tiek galingesnės bei pranašesnės transporto priemonės, kurios dabar nenoriu atskleisti ;). Kalbant apie katerį maloni detalė ta, kad jį galime „tiuninguoti“, tiesiog reikia nuvykti į Mamago dirbtuvę, kurioje dirba jamaikiečiai raganosiai, seni Džeid pažįstami. Naujas detales galime įsigyti tik už perlus, kurie yra itin reti Hillys planetoje. Tobulinti savo katerį yra būtina, norint pereiti į tolimesnius žaidimo etapus. Taip taip, „tiuningavimas“ čia atliekamas ne vien estetiniais sumetimais, įvairios pridėtos detalės suteikia kateriui galimybę šokinėti, greičiau skrieti vandeniu ar netgi padidina jo kovinę galią. Beje, grįžkime prie perlų. Tai pagrindinė valiuta BGE pasaulyje. Juos labai sunku rasti, tačiau be jų — kaip be kailinių Sibire :). Keletą jų gausime vykdydami siužetinę liniją, bet kitus teks surasti tyrinėjant *Hillys* apylinkes. Tiesa, aklai ieškoti neteks, nes įsigiję Ming–Tzu parduotuvėje perlų detektorių lengviau surasite išslapstytus perlus.

Pasiplaukiojimai užima menkesnę žaidimo dalį. Džeid ir jos pagalbininkams daugiau tenka vaikščioti pėsčiomis, kadangi dauguma siužetinių užduočių vyksta uždarose patalpose. Žaidime labai svarbų vaidmenį vaidina Džeid pakeleiviai. Kartais, pavyzdžiui, jums nepavyks susidoroti su mįslėmis ir į pagalbą teks pasitelkti draugus. Kadangi Pey'J — storokas paršiukas, jis dažnai pagelbėja išnaudodamas savo masę ar fizinę jėgą.

Misijų įvairovė BGE gan plati. Visos jos daugiau ar mažiau turi *stealth* elementų. Džeid ir kolegoms dažnai tenka prasmukti nepastebėtiems, laipioti įvairiais šlaitais, manevruoti tarp lazerių spindulių ir kitų tykančių pavojų. Kiekvienos užduoties tikslas — nufotografuoti įrodymus, kurie padėtų nuversti ateivių rasę bei *Alpha Sections.*

Žinoma, žaidime neapsieita ir be kovų. Dažniausiai tenka kovoti su įvairiais skraidančiais bei vaikščiojančiais gyviais, *Alpha Sections* sargybiniais bei milžiniškais bosais, kurių žaidime yra užtektinai. Nepagalvokite neteisingai, su priešais kaunamės be jokių *shotgun* ar *rocket launcher*, o pasikliaujame tik lazda :). Vykdydami užduotis, kuriose būtinas slapstymasis, savo lazdą išsitraukiame gan retai. Dažniausiai tenka keliauti iš kambario į kambarį bei slapstantis už įvairių dėžių ir sienų nepastebėtiems prasmukti pro *Alpha Sections* sargybinius. Žinoma, dažnai to padaryti nepavyksta, ir piktieji sargai mus pamato, bet jaudintis neverta, nes esame greitesni ir galime pasislėpti ten, kur jie mūsų nesuras. Bet kartais ir tai nepadeda, tenka imtis rimtesnių priemonių bei gudrybių. Pagrindinė gudrybė ta, kad ateiviai turi silpną vietą — nugaroje esantį pritaisytą dujų balioną, į kurį gerai užvožus, jie tiesiog pakyla į orą :). Paprasta, ar ne? Deja, tai padaryti nėra labai lengvai, ir naudojamės ne lazda, o šaudome diskus iš specialios pirštinės.

Beyond Good and Evil tenka užsiimti ne vien kovomis su priešais ar kitais planetos gelbėjimo veiksmais. Čia netrūksta ir malonių vietų. Vienas iš smagiausių užsiėmimų žaidime yra planetos gyvybės formų fotografavimas. Džeid, kaip žurnalistei bei fotografei, tenka užduotis nufotografuoti kuo daugiau skirtingų gyvių. Tai nėra būtina, bet verta išbandyti. Už kiekvieną nufotografuotą gyvybės formą esate apdovanojami pinigais (ne perlais). Pinigus galima išleisti perkant įvairius gydomuosius valgius ar kitus niekučius, o kas aštunta nufotografuota gyvybės forma atneš jums vieną perlą, taigi visai apsimoka padirbėti. Na, o fotografuoti reikia viską, netgi šunį jūsų namuose ar žmogų (homo sapiens). Daugiausia naudos duoda milžiniški bosai, už kuriuos galima gauti dvigubai ar trigubai daugiau nei už kitus padarus. Vienintelė problema ta, kad juos tenka nufotografuoti kovos metu, o tai nėra lengva, mat nuotraukoje turi matytis visas nufotografuotas padaras, nei per toli, nei per arti.

BGE, kaip ir daugelis konsolinių RPG ar *Adventure* žaidimų, neapsieina ir be mini žaidimų. Vienas dažniausiai sutinkamų *mini-games* ir čia yra lenktynės, kurios vyksta valdant katerį. Taip pat yra stalo žaidimas, kuriame reikia išmušti visus skritulius iš savo lauko į priešininko. Dar vienas stalo žaidimas yra mums gerai pažįstamas orientaciją bei akių miklumą lavinantis rutuliuko radimas, kai po vienu iš trijų dangtelių yra paslepiamas rutuliukas, o dangteliai greitai įvairiomis pusėmis išmaišomi, ir žaidėjas turi atspėti, kuriame dangtelyje yra pasislėpęs kamuoliukas (*Mortal Kombat: Deadly Alliance* gerbėjams tai turėtų būti vieni niekai, čia juk tenka spėti iš trijų, o ne septynių variantų ;)). Vienas iš mini žaidimų galėtų vadintis ir „plėšikautojų gaudymu", kai nuvykus į kurią nors olą plėšikautojai pavagia iš jūsų dalį pinigų, o jūs valdydami katerį turite pasivyti juos ir susigrąžinti prarastą turtą.

Be mini žaidimų, Hillyus planetoje slypi ir daugiau užsiėmimų bei linksmybių. Galima ieškoti po visą planetą išsibarsčiusių perlų ar gyvūnų, ieškoti paslaptingų vietovių ar tiesiog tyrinėti Hillys planetą, kadangi ji išties didelė. Planetoje tiesiog prikimšta įvairiausių olų, kuriose jūsų tykoja plėšikautojai, dar nenufotografuoti agresyvūs gyvūnai ar tiesiog guli pasislėpę perlai. Žinoma, verta patyrinėti planetą ne vien dėl įvairių vertybių, kadangi Hillys tai tarsi gyvas meno kūrinys. Kiekviena planetos dalis — atskira erdvė, turinti kažko neįprasto bei meniško. Vien nuvykus į Mamago dirbtuves išvystame jamaikietiško stiliaus pastatą, kuriame dirba Džeid bičiuliai, Jamaikos „emigrantai" — raganosiai. Čia girdėti ir tiesiai iš Jamaikos atkeliavusi muzika, nuo kurios net širdis apsąla. Na, o išvykus iš dirbtuvių

Beyond Good & Evil: interviu

Projekto vadovas Michel Ancel, liejęs prakaitą prie tokių darbų kaip *Rayman*, didžiuojasi galutiniu rezultatu ir ypač džiaugiasi, kad pavyko sukurti ne paprastą žaidimą, o visą pasaulį, kuriame jūsų veiksmai nėra ribojami. Idėja sukurti šį žaidimą kilo dar 1999 m., iškart pabaigus *Rayman 2*. Iš kitų jis turėjo išsiskirti detaliu pasauliu, kokio dar nėra regėję žaidėjai, ir pilna laisve, persipinančia su intriguojančiu siužetu. Kuo daugiau žaidžiate, tuo daugiau galimybių įgyjate ir tuo labiau suprantate pasaulį. Planai, kaip jau turite galimybę įsitikinti, įgyvendinti su kaupu. Pilnavertis pasaulis nesibaigia vien žaidimu — internete galite rasti papildomos informacijos ir kodų, atrakinančių paslaptis. Tam reikalui pateikiu nuorodą į juodąjį kambarį ir primenu, kad tai nėra eilinės suktybės, kurių pilna internete, o speciali kūrėjų dovana žaidėjui... http://darkroom.ubi.com/

ir nusitrenkus į centrinę planetos vietą, miestą, išvystame visiškai kitą vaizdelį. Aplink zuja žmonės, pakraščiuose matyti piketuojantys civiliai su iškeltais plakatais virš galvų, kurie ragina imtis veiksmų prieš *Alpha Sections*. Ant kiekvieno kampo pristatyta gigantiškų televizorių, transliuojančių *Alpha Sections* generolo kalbą, kuri nesustodama kartojasi kas minutę ir yra kvaila kaip ir pats generolas. Mieste aplankius Ming–tzu parduotuvę išvystame visai kitą vaizdą, nei matėme Mamago garaže. Čia viskas asocijuojasi su kinų kultūra, groja rami, lėta melodija, na, ir pažvelgus į patį parduotuvės savininką Ming–Tzu išvystame gryną *China guy*. Taigi toks tas meniškasis Hillys pasaulis.

Verta paminėti ir žaidimo įgarsinimą. Kūrėjai tikrai nepagailėjo ir įdėjo nemažai darbo bei pastangų įgarsindami veikėjus. Lakstant po apylinkes su Pey'J tikrai nebūna nuobodu. Paršelis nuolat komentuoja, svaidosi patarimais. Pavyzdžiui, kartą atidariusi spintelės dureles Džeid rado didžiules reples ir tai pamatęs Pey'J liepė leisti žvilgtelti jam iš arčiau, o jas geriau apžiūrėjęs tarė: „Tai juk RX1750 modelis, šaunu !". Paėjus šiek tiek toliau, Džeid išvydo kliūtį kelyje — tvorelę. Pačiai išspirti jų nepavyko, tuomet įsikišo Pey'J: „Be šansų, panele, leiskite pasidarbuoti specialistui", ir pasiėmęs reples perkirpo tvorelę. Tokių situacijų žaidime išties daug ir sulig kiekviena jų imi laukti naujos, vis labiau pamilsti Pey'J ir atrodo, kad be jo nebebūtų prasmės žaisti šio žaidimo.

BGE grafika, animacija bei efektai sukurti išties nuostabiai. Sprogimai, žaibavimai atrodo labai įtikinamai, pats Hillys pasaulis kupinas įvairiausių objektų bei detalių, o sausumą supantis vanduo atrodo labai tikroviškai, teliūškuoja ir blizga. Kiekvienas žaidimo veikėjas yra unikalus, netgi Džeid šuo atrodo išsiskiriančiai bei neįprastai. O ką bekalbėti apie Jade, Pey'J ar Mamago raganosius bei kitus planetos gyventojus! Žaidime nepagirti galima nebent gan žemas tekstūrų rezoliucijas. Kartais, kai kamera priartėja, matomas tekstūrų išsiliejimas, blankumas bei neryškumas. Žinoma, žaidžiant viskas atrodo gan ryškiai, bet vaizdui priartėjus efektas suprastėja.

Vienas iš BGE trūkumų yra žaidimo trumpumas, beje, naujausiuose žaidimuose tampantis gan įprastu reiškiniu. Patyręs žaidėjas jį įveiks per geras 9 valandas, na, o naujokėliai pasėdės ilgiau, nes šiame žaidime pilna įvairių keblių galvosūkių. Tiesa, perėjus žaidimą noras toliau jį žaisti neišblėsta, mat čia be pagrindinio žaidimo siužeto taip pat galima šį tą nuveikti. Norėdami pilnai išanalizuoti žaidimą, surinkti visus perlus bei gyvybės formų fotografijas, BGE pasaulyje praleisite tikrai ne vieną savaitę.

Pabaigai dar kartą norėčiau pabrėžti, kad BGE yra išties vykęs žaidimas, turintis gilų bei prasmingą siužetą ir aibę kitų įdomių dalykų. Belieka tikėtis *Beyond Good and Evil* žaidimo tęsinio. Na, o man jau laikas lėkti į arčiausiai esančias Mamago dirbtuves ir nusipirkti keletą Starkos, kadangi Pey'J savanaudiškai suvalgė viską, kas buvo skirta pietums ;).

SIUŽETAS 95
Gilus, prasmingas, suteikiantis žaidimui išskirtinę dvasią, galbūt netgi vertas ekranizacijos.

GRAFIKA 92
Animacija, efektai bei visas židimo vaizdas nuostabus.

MUZIKA 95
Skambanti natūrali skirtingo tempo muzika padeda stipriau įsigilinti į išgalvotą Hillys pasaulėlį.

GARSAS 98
Idealus bei unikalus kiekvieno veikėjo įgarsinimas.

VALDYMAS 94
Gan elementarus, lengvai perprantamas, kameros problemų nematyti.

IŠVADA
BGE — tai dar vienas Ubi Soft 2003 metų šedevras, vertas metų žaidimo nominacijos. Bravo kūrėjams bei Džeid už Hillys planetos išvadavimą iš ateivių okupacijos!

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 97

The Sims Bustin' Out

VIRTUALUS GYVENIMAS KONSOLĖJE

■ **Kūrėjas:** Maxis | **Leidėjas:** Electronic Arts | **Data:** 2003-12-19 | **Žanras:** simsai

Sims kai kuriems jaunesnio amžiaus ar moteriškosios lyties žaidėjams neabejotinai tapo savotišku žaidimų etalonu. Jų dėka žaidimas tapo velniškai populiarus bei vienas iš labiausiai perkamų pasaulyje. Žinoma, žaidimą gerbia ne tik jie, bet ir kiti, gerbiu ir aš. Mes visi jį mylime ir dar labiau mylėsime naująjį pasirodymą konsolėse — žaidimą The Sims Bustin' Out.

id

Žaidimų serija Sims išties galima vadinti revoliucija žaidimų istorijoje. Autoriai ją sukūrė perkėlę tikrą gyvenimą į virtualią realybę. Sukūrę pirmąją dalį, visus privertė pamilti virtualiąsias būtybėles ir pradėjo leisti vieną po kito išplėtimus, skirtus PC rinkai, kurių patobulinimai būdavo labai menki, bet vis tiek sulaukdavo milžiniškos sėkmės bei pardavimų.

Sims Bustin Out iš tiesų nėra koks nors Expansion Pack, kadangi tokių konsolėse nebūna, bet manau, kad jį galima drįsti vadinti tokiu, nes tai originalus The Sims su išplėtimu. Kaip ir pirmojoje dalyje, žaidime vyrauja dviejų tipų režimai: laisvas bei siužetinis. Siužetinis šį kartą pavadintas Bustin' Out. Iš pavadinimo galime

spręsti, kad mums tenka klajūno dalia. Taigi susikuriame, nusipaišome savo personažą ir į trasą! Susikūrę save esame paleidžiami šalia namo (ne savo, kadangi tokio neturime) ir pradedame žaidimą. Kaip ir pirmtake, mums tenka vykdyti užduotis, kurios yra gan įvairios bei kitokios nei anksčiau. Svarbiausios yra dvi — du paaukštinimai darbe. Užtenka du kartus pakilti karjeros laipteliais darbe ir mums bus galima nedelsiant palikti šio namo šeimininkę bei persikelti į kitą šeimą, kitą gyvenamąją vietą, kur toliau tęsime savo karjerą. Žinoma, su darbu geriau neskubėti, kaip ir neverta skubėti pasirenkant darbą žaidimo pradžioje (aš pats čia padariau klaidą), nes pasirinkus kelio atgal nebebus ir jį teks dirbti visą laiką, iki žaidimo pabaigos. Ech, pasirinkęs televizijos karjerą pamačiau, kad buvo galima tapti gangsteriu... Va tada tai pavydas suėmė... :) Deja, grįžti jau buvo per vėlu. Na, bet tęskime toliau. Kaip jau minėjau, gavę du paaukštinimus šokame į mašiną ir keliaujame toliau pagal „maršrutą". Iškeliavus bet kada bus galima grįžti atgal ir

pabaigti neužbaigtas užduotis, už kurias gauname apdovanojimus, naujus daiktus ir kitus dalykėlius. Taip pat mes galime ne vien nuvykti ten, kur turime įvykdyti darbo užduotis, bet ir į visai pašalines vietas, pavyzdžiui, į Dudlio „baraką". Ten vėlgi mūsų laukia krūva užduočių, tačiau jos nėra būtinos. Taigi taip teks žaisti Bustin Out režimu, kurio aš, galiu prisipažinti, neperėjau, nes trūko kantrybės bei nervų gyslelė nuo nepaliaujamo virtualiųjų žmonių įnoringumo. Tai ir yra didžiausias sunkumas žaidime. Jie nuolat nepatenkinti, urzgia, loja kaip šunys, tai jiems meilės, tai jiems televizoriaus, tai į tualetą nuvaryti... O dažnai neįvykdžius jų užsimanymų, jie nevykdys mūsų. Gan užsispyrę padarėliai :). O ką bekalbėti, kai simsų užsispyrimo metu ateina vagis, kuris, nepaisydamas signalizacijos, apvagia butą! Tuomet mano organizme prasideda tikras „nervų karas".

Be kitokio siužetinio režimo, Bustin' Out turi ir daugiau naujovių. Kaip jau minėjau, turime automobilį, kuris nuolat stovės mūsų kieme ir mes bet kada galėsime išvykti pas draugus ar kur kitur. Žinoma, automobilio neteks vairuoti, o tik stebėti, kaip sims'as jį laimingas vairuoja. Kita naujovė yra šiek tiek pagerėjusi simsų animacija bei keletas naujų funkcijų ir daiktų jų gyvenime. Nuo šiol galima kalbant atlikti tokius smagumus, kaip pašokti breiką ar pasikeikti. Taip pat atsirado keletas daiktų: bėgimo treniruoklis, fejerverkai, alpinizmo siena (ilgai galvojau, kaip ją pavadinti) ir kiti. Su kai kuriais galima neblogai pasilinksminti, pavyzdžiui, uždegtas lauke fejerverkas smagiai iššauna ore ir sprogsta, o tą patį padarius namie, fejerverkas pradeda švilpti, simsas iš baimės lyg pašėlęs laksto, kol galų gale fejerverkas sprogsta ir užsidega namas :) Tai tiek, daugiau viskas liko daugmaž taip pat.

Iš techninės pusės simsai išliko daugmaž tokie patys. Grafika tapo šiek tiek vaizdesnė dėl geresnės simsų animacijos, judesių plastiškumo. Simsų kalbėsena išliko tokia pat ufonautiška, melodijos nuo senų laikų paliktos tos pačios. Na, iš dalies žaidimo grafika bei garsas buvo puikūs visuomet, todėl nemanau, kad kūrėjai stengėsi ką nors patobulinti, mat visi koziriai yra metami į šiais metais pasirodysiančią The Sims 2-ąją dalį PC rinkai.

Tai tiek šį kartą apie virtualiąją realybę, kiek pakitusią bei gražesnę nei pirmasis pasirodymas. Belieka laukti tolimesnės dalies ar išplėtimo ir tikėtis dar didesnių nuotykių virtualiajame pasaulyje. Iki susitikimo, „simseriai". Bye bye!

ĮDOMUMAS 85
Kartais sims'ų užsispyrimas nervina.

GARSAS 90
Išliko nepakitęs, bet vis dar puikus.

MUZIKA 70
Ta pati, gan pabodusi bei įgrisusi.

GRAFIKA 90
Šiek tiek patobulinta ir kaip visada gera.

VALDYMAS 90
Net maži vaikai pripranta.

IŠVADA
Puikiai pateiktas naujas masalas, ant kurio užkibs milijonai mažylių, tetų ir dėdžių — keletui dienų užkibau ir aš.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 85

Metal Arms: Glitch in the System

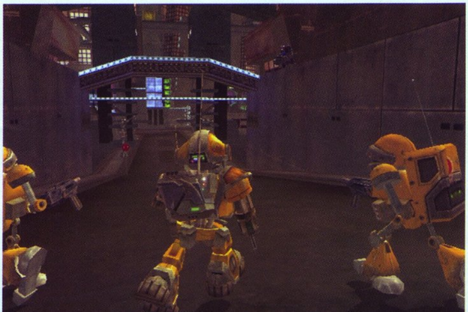
YOU, GLITCHY, MY MAN!

Kūrėjas: Swingin' Ape Studios | **Leidėjas:** Vivendi | **Data:** 2003-12-05 | **Žanras:** veiksmo

Na, ką gi, aptarsime dar vieną 2003 metų pabaigos karštinės dalyvį, žaidimą Metal Arms. Šis projektas buvo, ko gero, mažai pastebimas ir žinomas, kadangi buvo apsuptas įvairiausių kitų garsių žaidimų serijų tęsinių, kaip SSX, NFS ar THPS, kurių išleidimams buvo skiriamas didesnis dėmesys. Bet neverta pamiršti ir iki šiol negirdėtų žaidimų, kadangi visų garsių serijų pradžia buvo tokia pat, kaip ir ateinančių „naujokų". Su laiku visi pastebi gerą žaidimą ir nori nenori jį pamilsta ir pradeda gerbti bei vertinti ne mažiau nei kitus, jau spėjusius išgarsėti žaidimus. Taip atsitiko ir man, kadangi pradžioje šį žaidimą tiesiog pamiršau, nes buvau užgriūtas kitų, vienas po kito einančių garsių leidinių, bet vis dėlto vėliau buvau priverstas man jį prisiminti bei išbandyti.

id

Metal Arms, žiūrint iš šalies, atrodo kaip žaidimas, skirtas vaikams, mėgstantiems žiūrėti animacinius filmukus. Visi žaidimo vaizdai bei pateikimas iš pradžių atrodo vaikiški, primena eilinį platformerį ar lengvą „popsinį" žaidimuką, kuriame tereiks rinkti įvairias „bonbonkes" ir talžyti bukus priešus. Bet, deja, šiame žaidime taip nėra. Galbūt visas pasaulio apipavidalinimas, įgarsinimas bei veikėjai atrodo linksmi ir bejėgiai robotukai, bet iš tikrųjų tai negailestingi, bet kokia kaina siekiantys sunaikinti savo priešą mechanizmai, kurie netgi nebijo į savo rankas imti Rocket Launcher ar kitą masyvaus naikinimo prietaisą. Taigi sveiki atvykę į maksimalaus pavojaus zoną, į žaidimą Metal Arms. Į zoną, kurioje visus priešus ir kitus sunkumus privalote įveikti vieni, nieko nepadedami, valdydami robotuką Glitch'ą, kuris iš pirmo žvilgsnio irgi atrodo visiškai nekaltas padarėlis, bet vėliau



METAL ARMS: ARTILERIJA

17 skirtingų ginklų papuls jums į rankas. Trumpai apie kiekvieną jų.

Kasyklų lazeris Pramoninis 4MW geologinis lazeris, modifikuotas važinėjančių robotų sprogdinimui.

Raketų pabūklas Padaro žvėriškai daug žalos, todėl geriausiai tinka mažoms robotų grupelėms atakuoti.

Kniedžių šautuvas S–2 tipo kniedžių šautuvas, modifikuotas, kad galėtų nepaprastai greitai šaudyti plieną prakertančias kniedes.

Kontroliuojančioji grandinė Diagnostinis prietaisas, kuris nulaužia robotų apsaugas ir leidžia juos užvaldyti.

Blasteris žlugdytojas Šaudo šrapnelių serijomis, be vargo prakerta metalą. Žiauriai pavojingas iš nedidelio atstumo.

Žudikas Nors jo didelė pjūklo geležtė nepadaro pernelyg daug įtakos priešo energijos lygiui, tačiau tai veiksminga priemonė galūnėms ir kabeliams nupjauti.

S.P.E.W. šautuvas Mažų šovinių, bet didelio šūvių dažnio, modifikuotas droidams naudoti.

Skrudintuvas Išlydo metalą, lyg tas būtų paprasčiausia plastmasė. Vienas baisiausių ginklų.

Lęšis Pritvirtintas prie kai kurių ginklų, suteikia jiems 2, 4 ar net 8 kartų priartinimą, pagerina nusitaikymo tikslumą ir parodo informaciją apie priešą.

Valytojas Jis nusitaikys į daugiausiai tris priešus vienu metu ir paleis galingas persekiojančias raketas davus komandą.

EMP granata Paleidžia į visas puses elektromagnetines bangas, kurios sutrikdo priešo robotų judėjimą.

Sprogmenų paketas Galingi sprogmenys, kurie gali būti pastatyti tik tam tikrose vietose.

Branduolinis užtaisas Veikia standartinės minos principu, auką gali paversti metalo laužu.

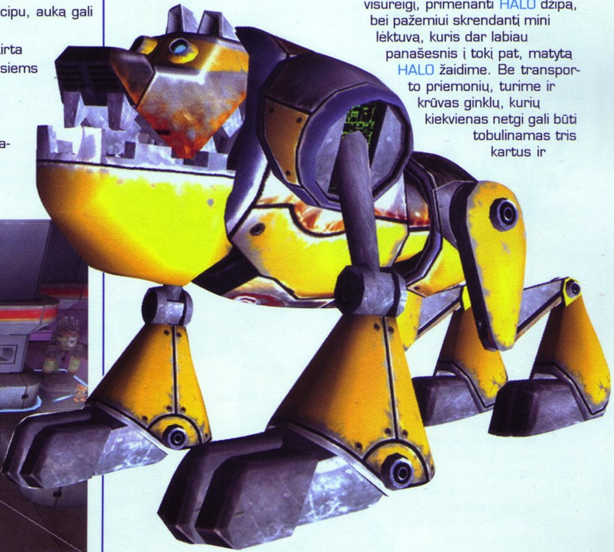
Laidynė Veikia standartinės „ragatkės“ principu :–) Skirta žymiai toliau nusviesti granatoms ir kitiems svaidomiesiems ginklams.

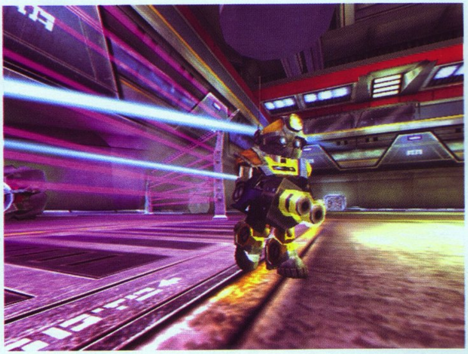
Magmos bomba Liepsnojančios pražūties pripildytas namų gamybos kanistras.

Naujokų granata Paslaptingas prietaisas, perprogramuojantis lojalumo programas priešų viduje, kad šie taptų sąjungininkais.

Veržliaraktis Juo laikinai išrinksite Gličą.

pasirodo, kad tai tikra mechaninė visa griaunanti mašina. Taigi valdydami nedideliuką žmogaus formos robotuką Glitch'ą turime sustabdyti savo priešų egzistavimą planetoje, kadangi dviem pusėms čia vietos maža. Į siužetą tiesiog neverta per daug kišti nosies, kadangi tenka įvairiomis aplinkybėmis kovoti su įvairiais priešais bei juos įveikti, naikinti jų bazes, griauti visa kita, kas sutrukdytų priešų egzistavimą. Taigi tenka kovoti išties karštai. Į kovų įkarštį netgi įsikiša transporto priemonės bei kiti Glitch'o draugai, kuriuos irgi tenka valdyti. Transporto priemonės yra mažiau ar daugiau pasiskolintos iš visagalio HALO. Tik čia jos sukurtos pagal robotų pasaulio įvaizdį. Sutinkame šešiaratį visureigį, primenantį HALO džipą, bei pažemiui skrendantį mini lėktuvą, kuris dar labiau panašesnis į tokį pat, matytą HALO žaidime. Be transporto priemonių, turime ir krūvas ginklų, kurių kiekvienas netgi gali būti tobulinamas tris kartus ir





patobulintas įgyja didesnį galingumą, greitį bei efektyvumą. Tenka valdyti įvairius standartinius Rocket Launcher, Blaster, Shotgun ir šiek tiek nestandartiškesnius, kaip Rivet Gun (šaudo sprogstančiais varžtais) ar „ragatkė" bei prietaisas, su kuriuo galima perimti kito roboto kontroliavimą, o tai svarbu, kai perimamas valdymas iš gigantiško roboto. Taip pat verta paminėti, kad žaidime tenka valdyti ne tik Glitch'ą. Valdome keletą savo draugų, pavyzdžiui, milžinišką robotą ar storulį ūsuotį. Taip pat galima priėjus prie tam tikro aparato pasijungti netoliese esantį nevaldomą robotą ir su juo rasti būdą, kaip atidaryti duris. Išties šaunu, kai gali pajusti įvairių robotų valdymo malonumą, kadangi, patikėkite manimi, kiekvienas iš jų tikrai skiriasi, turi savų minusų ir pliusų. Taigi žaidimo galimybių įvairovė išties didelė, jos dėka nejaučiame monotonijos. Žinoma, didžiausias monotonijos nebuvimo kaltininkas yra, kaip jau minėjau, labai įtemptas veiksmas. Kovoti su priešais išties nelengva. Aplink zuja įvairiausio plauko priešai, pradedant tokiais pat mažais kaip jūs, ir baigiant 10 kartų didesniais galiūnais, kuriems prireikia krūvos granatų bei raketų. Na, dar pridėkime aukštumoje ant šlaito iš pabūklų į jus pleškinančius robotus bei su mašinom ir skraidančiom priemonėmis zujančius priešus, ir gausime

maksimalų karo adrenaliną bei nenustygstantį veiksmą, kuris lydi jus per visus 40 kruopščiai sukurtų žaidimo lygių. Taigi toks tas Metal Arms...

Žinoma, verta paminėti ir techninę žaidimo pusę, kuri pasirodė ne ką prasčiau nei visa kita. Žaidimo grafika nuostabi. Robotų geležies bei šautuvų keliamos kibirkštys, sprogimai sukelia nuostabų jausmą. Lygiai irgi neatsilieka, yra tikrai nemaži, o kai kurie netgi milžiniški. Kalbant apie garsą, šie efektai taip pat derinasi kaip ir grafiniai bei palieka neišdildomų įspūdžių. Veikėjų įgarsinimas puikus, kartais pateikiantis mums šaunių humoristinių siurprizų ir leidžiantis truputėlį atsipalaiduoti nuo žaidimą lydinčio veiksmo tempo. Vienas iš nedidelių minusų pasirodė Glitch'o bei kitų robotų valdymo fizika. Ji kartais erzina. Dauguma robotų bei Glitch'as gali atlikti dvigubą šuolį, kuris sukurtas šiek tiek kvailokai. Kartais, kai reikia peršokti kiek toliau naudojant dvigubą šuolį, jis nesuveikia, ir nukrentame į lavą ar kur kitur, tad tenka viską pradėti nuo lygio pradžios. Roboto bėgiojimas irgi panašesnis į slidinėjimą, jis neproporcingas ir nekruopščiai sukurtas, nes per tokį slidinėjimą kartais robotukas nukrenta į lavą ir žūva.

Taigi Metal Arms išties puiki šaudyklė, dėl kurios neturėtų būti nusivylęs nei vienas žaidėjas. Panaudojęs HALO sėkmės formulę žaidimas nesuteikė to, ką suteikdavo mums HALO, bet vis tiek tai nesumenkina noro žaisti ir mylėti virtualųjį robotų pasaulį. Iki susitikimo antrojoje gelžgalių dalyje!

SIUŽETAS 80
Gan elementarus.

GARSAS 85
Neblogi efektų garsai bei humoristinis įgarsinimas.

MUZIKA 70
Standartinė.

GRAFIKA 94
Detali, nepakartojama.

VALDYMAS 67
Gan painokas, bet lengvai perprantamas.

IŠVADA
Tiesiog nebloga, pilna adrenalino šaudyklė.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS
77

Castlevania

VAMPYRŲ ŽUDIKAS SUGRĮŽTA!

■ Kūrėjas: KCET | Leidėjas: Konami | Data: 2004-02-13 | Žanras: veiksmo nuotykiai

Senų dvimačių žaidimų frančizių perėjimas į 3D šiais laikas tapo įprastu reiškiniu. Visai neseniai tą patyrė Shinobi, Metroid, Ghouls'n Ghosts — žaidimai, pažįstami visiems, žaidusiems juos Sega Mega Drive arba Super Nintendo konsolėmis. Kompanija Konami jau kelis kartus bandė paversti savo garsiąją Castlevania trimačiu žaidimu. „Eksperimentai" buvo atliekami su Nintendo 64, kurioje 1998 pasirodė Castlevania 64, o dar po metų — Castlevania: Legacy of Darkness. Deja, šie kompanijos bandymai buvo nevykę. Priežasčių tam daug: neatidirbtas kameros judėjimas, blogai suderintas „geimplėjaus" procesas, galų gale ir mažas pačios konsolės populiarumas pakišo koją. Ir nepaisant to, kad dvi kitos Castlevania vėl virto 2D (Game Boy Advance versijose) ir buvo tikrai sėkmingos, Konami neatsisakė bandymų padaryti pilnavertį ir šiuolaikišką žaidimo apie vampyrus ir jų medžiotoją variantą. Dabar, po šešerių metų, viskas kitaip: kaip platforma būsimam žaidimui pasirinkta galinga ir populiari PlayStation 2, patys kūrėjai yra gerai susipažinę su konsolės „geležimi", pagaliau visos 64-bitų serijų klaidos įvertintos. Konami darbo rezultatą galime stebėti naujausiame jos kūrinyje Castlevania (už Europos žinomas Castlevania: Lament of Innocence pavadinimu), kurį ir pabandysime apžvelgti plačiau.

Alex

Žaidimo siužetas nepateiks serijos gerbėjams nieko naujo. Leon Belmont (žinomas ir gerbiamas riteris) keliauja į Drakulos pilį, kad išlaisvintų savo sužadėtinę Sarą.

Kelionės metu jis sutinka Rinaldo — vienišą alchemiką, gyvenantį Eternal Night (amžinosios nakties) miške, netoliese nuo paties grafo Drakulos pilies. Nustebintas tuo, kad Belmont atėjo be jokių ginklų, Rinaldo pasakoja drąsuoliui baisią istoriją apie daugelį nakties pabaisų, kurios gyvena pilyje, ir apie jų medžiotojus, kurie niekada neišvydo dienos šviesos nuėję tenai... Sklinda gandai, kad Drakula yra nemirtingas, ir kad kiekvienas „medžioklės sezonas“ — tai tik jo žaidimas. Bet Leonas pasitiki savo jėgomis ir yra kupinas ryžto nugalėti. Gavęs dovanų iš senojo alchemiko specialų botagą ir absorbuojančią magiškas atakas pirštinę, mūsų herojus pradeda paslaptingos pilies šturmą...

Visa ši priešistorė pateikiama įspūdingoje kelių minučių žaidimo įžangoje. Žaidimo siužetas ne itin skiriasi nuo PSone ir GBA versijų, tačiau tai tikrai nėra ir niekada nebuvo prioritetinė Castlevania kūrėjų kryptis. Tačiau vienas iš didžiausių būtent šio žaidimo siužeto privalumų, palyginus su ankstesniais, yra tas, kad kūrėjai pagaliau sugebėjo realistiškai paaiškinti, iš kur kiekviename pilies lygyje primėtyta tiek visokiausių ginklų. Pasirodo, kad juos paliko tie nelaimingi vampyrų žudikai,

kuriems nepavyko įveikti siaubingų pabaisų, gyvenančių pilyje... Arba kitas pavyzdys: kodėl power up's (galios kristalai) ir kiti vertingi daiktai taip gerai paslėpti? Ogi todėl, kad Drakula mėgsta žaisti su medžiotojais, suteikdamas jiems realią progą sustiprėti prieš „pasimatymą“ su juo... Štai toks juodas žaidimo kūrėjų humoras ;).

Pirmas įspūdis apie žaidimo „geimplėjaus“ procesą yra kiek dviprasmiškas (kažkur aš visa tai jau mačiau). Iš tikrųjų naujoji Castlevania šiek tiek primena Rygar: The Legendary Adventure ir Devil May Cry žaidimus ir kamera, ir tikslais, ir užduotimis, tačiau įsigilinus taip tikrai nebeatrodo ir išryškėja svarbūs skirtumai. Iš pradžių Leonas turi pradinį, bet efektyvų alchemijos botagą ir ribotą judesių skaičių. Kvadratas ir trikampis naudojami atitinkamai kaip silpnos ir galingos atakos, o X — šokinėjimui. Apskritimas aktyvuoja papildomą ginklą, o R1 mygtuku galima panaudoti magijas absorbuojančią pirštinę. R1 ir X mygtukų kombinacija naudojama greitiesiems žingsniams (quick steps) atlikti. Toks mygtukų sudėliojimas yra svarbus ir vertingas žaidimo aspektas, nes leidžia kokybiškai ir patogiai tyrinėti trimatį tamsiosios pilies pasaulį. Herojus juda ir reaguoja į komandas žymiai geriau negu jo N64 pirmtakai. Kovoti su priešininkais žaidimo pradžioje labai lengva — tam užtenka paprasčiausių atakų ir kombinacijų. Po kelių valandų sudėtingumas didėja: Leonas susiduria su monstrais, kuriems nugalėti reikia specialių technikų ir magijų. O atrakinamos šios specialios atakos tik tuomet, kai jis aplankys tam tikrus kambarius arba nužudys reikalingą priešų skaičių. Pagrindinis naujosios Castlevania skirtumas nuo ankstesnių yra tas, kad pašalinta klasikinė patirties kaupimo sistema, kai herojaus lygiui pakelti turėjote sunaikinti kaip įmanoma daugiau monstrų. O dabar didinti savo charakteristikas galima tik panaudojus upgrade'us, kurios reikia dar surasti arba nusipirkti. Nauja sistema apriboja herojaus galios kilimą, kad jis nevyktų pernelyg sparčiai, o kiltų palaipsniui, pereinant naujus pilies lygius. Taip žaidimas skatina žaidėjus, norinčius tapti tobulais ir maksimaliai galingais, ištirti kiekvieną, net ir labai sunkiai pasiekiamą kampelį.

Be minėtų kombo ir technikų, žaidime yra daug kitų upgrade elementų, tarp kurių kiti botagai, šarvai, magiški aksesurai, ir, žinoma, garsieji HP/MP/Heart konteineriai atributams pakelti. Dalį ypač retų ir vertingų daiktų galėsite aptikti tik nužudę daug tam tikros rūšies monstrų, ir, patikėkite, žudydami kurį nors 100-ąjį kartą ir vis dar negavę išsvajoto aksesuaro, ne kartą ir ne du nusikeiksite!:) Žaidimo dizaineriai tyčia padarė tokią mažą retų daiktų įsigijimo tikimybę tam, kad per greitai negalėtumėte tapti Uber, t. y. supergalingu :). Galingiausi upgrade'ai, vadinami orbais, gaunami tik po lygio pagrindinio boso (kurių iš viso yra penki) nužudymo. Jie suteikia papildomos galios ir naujų specialių atakų herojaus antriniams ginklams. Pavyzdžiui,

antrinis kirvis gali gerai kirsti subinėn ir naudojamas vienas atskirai, tačiau jo kombinacija su geltonuoju orbu suteiks galimybę naudotis Sprint Ripper ataka, naikinančia viską, kas yra aplinkui. Žinoma, tam reikės išeikvoti ir daugiau širdžių (hearts).

Trūkumų Castlevania „geimplėjuje" tikrai sunkoka surasti, bet daugelis pripažįsta, kad pilies lygiai yra per dideli. Žinoma, šaunu pereiti kambarius antrą trečią kartą, kad surastumėte viską, kas praleista, tačiau lygiuose yra kelios dešimtys tuščių salių ir koridorių, kuriais vaikščioti galiausiai pabosta. Taip atsiranda noras nupjauti iš žemėlapio 10–15 kambarių, kad būtų greičiau :).

Apibendrinant galima teigti, kad šių skirtingų elementų visuma sudaro vieną labai įdomų ir pritraukiantį žaidimą. Pasijusite tarsi žaisdami 2D žaidimą 3D pasaulyje. O dar pridėkite pusiau automatinę taikymo sistemą, platų pabaisų ir galingų bosų spektrą, įdomius, neatsibostančius lygius — ir tuomet tikrai įsitikinsite, kad „geimplėjaus" procesas, kurio serija garsėja 7 metus, pakilo į naują kokybės lygį.

Kompanija Konami garsėja talentu išspausti viską, kas įmanoma, iš Playstation 2, ir Castlevania grafikos lygis tai tik patvirtina. Žaidimas neginčijamai grafiškai aplenkia minėtus Devil May Cry ir Rygar, ir atrodo tikrai įspūdingai... Puikiai detalizuoti tamsūs gotikos stiliaus lygiai, daugybė objektų ekrane vienu metu ir stabilus 60 kadrų per sekundę greitis, iki smulkmenų nupiešti veikėjai, bosai ir monstrai, įspūdingas kambarių apšvietimas ir bet kurios šiuolaikiškos RPG verti magijų specialieji efektai — visa tai stulbina ir sukuria nepakartojamą senovinės ir mistinės XI amžiaus pilies atmosferą. Atmosferą, kuri sužavi nuo pat pirmųjų minučių ir nepaleidžia iki pergalės prieš patį paskutinį bosą. O smagiausia, kad perkėlimas į 3D šį kartą atmosferos nei kiek nesugadino, o tik dar labiau sustiprino.

Castlevania garso takelis yra vienas iš geriausių tarp šiuolaikinių žaidimų. Nieko nuostabaus, nes jį sukūrė Michiru Yamane, ta pati japonų kompozitorė, kūrusi muziką Symphony of the Night, Aria of Sorrow ir Castlevania Bloodlines žaidimams. Nuo liūdnų senovinių pianino melodijų iki šiuolaikiškos rock, disco ir techno muzikos, — Castlevania takelis nuostabiai papildo ir prisideda prie bendros žaidimo atmosferos. Techniniu požiūriu, kalbant emocijų terminais, muzika neprilygsta kompozitorės ankstesniajam darbui Symphony of the Night žaidime, atrodo kiek liūdnesnė, tačiau aštresnė ir labiau jaudinanti. Garso efektai nėra tokie įspūdingi kaip muzika, bet klasikiniai botago smūgių garsai lengvai atpažįstami. Fanams, kuriems labiau patinka originalus japoniškas kalbos takelis, numatyta galimybė perjungti jį opcijose. Kaip ir visi naujausi žaidimai, Castlevania palaiko Dolby Pro Logic II garso sistemą.

Reziumuojant galima drąsiai teigti, kad pagaliau dvimačio žaidimo vertimas trimačiu pavyko. Nauja Castlevania suteikia daugybę valandų stilingo ir pritraukiančio „geimplėjaus", kurį papildo graži grafika, Halloween nuotaikos atmosfera, įdomūs mūšiai ir mįslės, milžiniška gotikinė pilis su daugybe slaptų kambarių, kvapą gniaužianti muzika. Negalima neužsiminti apie pakartotino žaidimo galimybę, kurioje gausite naujų artefaktų ir netgi herojų! Tačiau neabejotinai stipriausia žaidimo pusė — paprasčiausias malonumas žaisti — savybė, visuomet gerbiama ir džiaugsmingai sutinkama videožaidimų gerbėjų pasaulyje. Castlevania — vienas iš geriausių PS2 žaidimų, „a must have" visiems fanams.

Vampyrai: mitai

Mitai apie vampyrus žinomi jau tūkstančius metų ir yra aptinkami beveik kiekvienoje pasaulio kultūroje. Jų įvairovė beveik beribė: nuo monstrų raudonomis akimis ir žaliais plaukais Kinijoje iki graikų Lamijų, kurios turi gyvatės kūną ir moters galvą, nuo lapių vampyrių Japonijoje iki galvų su besivelkančiomis žarnomis Malaizijoje, pavadintų Penanggalang.

Kaip bebūtų, vampyrai, kuriuos sutinkame šiandien, žinoma, smarkiai pasikeitę filmų bei knygų dėka, yra smarkiai paremti Rytų Europos mitais. Vampyrų mitai gavo pradą Tolimuosiuose Rytuose, tokiose šalyse kaip Kinija, Tibetas ar Indija ir kartu su karavanais Šilko Keliu atkeliavo prie Viduržemio jūros. Čia jie išplito nuo Juodosios jūros krantų iki Graikijos, Balkanų ir, žinoma, Karpatų kalnų, įskaitant ir Vengriją bei Transilvaniją.

Mūsų šiandieniniame supratime apie vampyrus vis dar išliko pagrindinės jų savybės, minimos mituose: kraujo gėrimas, prisikėlimas iš mirusiųjų, žmonių medžioklė naktimis ir t. t. Kaip bebūtų, daugelis kitų dalykų, kuriuos žinome, *a la* vakarinių drabužių, apsiaustų su aukštomis apykaklėmis nešiojimas ar pasivertimas šikšnosparniu yra sugalvoti palyginus visai neseniai.

Kita vertus, daug mituose minimų detalių, kaip sorų kruopų ar aguonų pabėrimas ant kapo, kad neprisikeltų jame gulintis vampyras, o visą naktį skaičiuotų grūdus užuot medžiojęs juos pabėrusio žmogaus giminaičius, nebėra minimi knygose ar kino ekranuose.

Taigi žmonių akiratis gerokai susiaurinamas ir prikemšamas nebūtų išsigalvojimų, bet faktus žinome ir retas, paklaustas, kas yra vampyras, abejingai sugūžčios pečiais...

PIRMAS ĮSPŪDIS 95
Stilingiausia Castlevania iš visų ankstesniųjų nustato naują kokybės lygį savo žanre.

GARSAS 81
Realistiški botago smūgiai ir monstrų garsai.

MUZIKA 85
Deimantinis garso takelis su Dolby Pro Logic II palaikymu.

GRAFIKA 90
Nuostabiai pateikta ir iki smulkmenų detalizuota gotikinė pilis...

VALDYMAS 98
Labai patogus ir apgalvotas, vienas iš tobuliausių, kokius teko matyti.

IŠVADA
Apie 10 valandų pirmam kartui, bet daugybė atrakinamų bonusų bei naujas sudėtingumo lygis pakartotinam praėjimui, plius neatsibostantis „geimplėjus" ilgam prirakins jus prie TV ekranų.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 90

Kūrėjas: Konami | Leidėjas: Konami | Data: 2003-12-16 | Žanras: Mecha veiksmas

Zone of the Enders: The 2nd Runner

O pradėti norėčiau nuo prisipažinimo. Tai viena iš tų retų mano rašytų recenzijų, kai ryžtuosi kažką pasakoti apie žaidimą, jo taip ir nepabaigęs. Tiesa, dažniausiai taip atsitinka, kai žaidimai būna blogi, ir žmogus tiesiog pristingi nervų jį pabaigti. Naujausias Hideo Kodžimos darbas nėra blogas... Toli gražu... Tam tikra prasme jis kone tobulas... Tiesiog nežinau, kas čia pasidarė, arba žaidimas iš tiesų pernelyg monotoniškas ir ne visai aiškus, arba aš tiesiog dar per mažai japonas :).

ARTOJAS

O visa tai prasidėjo kažkada labai senai. Tie niekaip civilizuoto pasaulio kultūrai (supraskit POP kornui ir t. t.) nepasiduodantys japonai eilinį kartą surado būdą smagiai „pasivėžinti" tik jiems vieniems suprantamais ratais, kitaip dar vadinamais mecha.

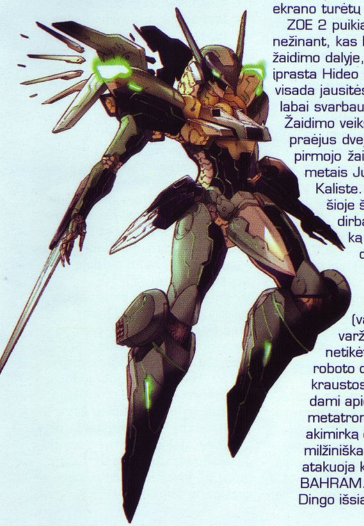
Sakoma, kad šiuos ratus sukūrė žinomas japonų animatorius Osamu Tezuka, kuriam tiesiog niežėjo nagus į pasakišką japoniškosios anime bei manga pasaulį prigrūsti milžiniškų robotų. Beje, Osamu netruko suprasti, kad ten, kur dideli robotai, būtinai turi būti ir didelės kovos, daug žiaurumo ir nepakartojamų sprogimų.

Štai tada ir pasipylė džiaugsmai kaip iš gausybės rago. 1995 metais Japonijoje gimė Yošiukio Tomino šedevras, Mobile Suit Gundam serija. Sakoma, kad japonams ir daugeliui laimingųjų JAV gyventojų nepakartojamos milžiniškų robotų kovos tiesiog pakeitė realų gyvenimą. Senojo žemyno, Europos, oficialiai ši serija taip ir nepasiekė, bet sprendžiant iš pastarųjų metų įvykių ši klaida dar gali būti ištaisyta.

Naujasis žanras taip patiko japonams ir taip gerai nešė pinigus Bandai kompanijai, kad 2000 metų kovą jie nudžiugino žaidėjus dar vienu šedevru. Šį kartą didžiausias dėmesys buvo skirtas kuriant tikrai tobulą ir kietą robotų išvaizdą. Tai buvo Izutakos Yobučio Aura Battle Dunbine. Kaip jau supratote, žaidimas ir vėl buvo skirtas tik Japonijai. Ir štai tada į rinką (vėlgi japonų) ėmė lįsti ne tik kokybiški, bet ir gan įtartini mecha stiliaus žaidimai, ir ši betvarkė tęsėsi lygiai iki tos dienos, kai ponai Noriaki Okamura, Yoji Shinkaawa ir, žinoma, Hideo Kojima nusprendė, kad galima surinkti visus teigiamus mechos evoliucijos bruožus ir sudėti juos į vieną puikų žaidimą... PS 2 konsolei. Kaip tarė, taip ir padarė: 2001 m. kovą Hideo su draugais išleido savo bėgiką Zone of the Enders į platųjį pasaulį, o kad šiam būtų drąsiau, į rankas įgrūdo Konami vėliavą, o į kuprinę sukišo MGS: Sons of the Liberty

demonstracinę versiją. Su tokiu bagažu ZOE negalėjo ištikti jokios bėdos ir, kiek man žinoma, neištiko. Nors...

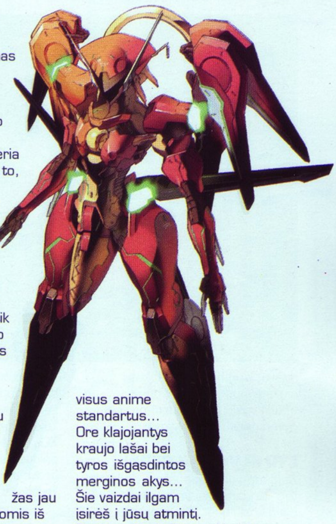
Ten kalbama (sakau kalbama, nes pirmasis ZOE, kaip ir beveik visi kiti geri mecha žaidimai, taip ir nepasiekė mūsų žemyno, taigi pats jo paprasčiausiai negalėjau išbandyti), kad šis Kojimos darbas buvo prastesnis nei ankstesni mecha hitai, tačiau tuo pat metu jis buvo ir nepakartojamas, kadangi jo gerųjų savybių sąrašas buvo ilgas... O blogų savybių niekas neaptarinėja, tiesiog japonai sako „prastesnis", ir tiek. Na, su jais juk nepasiginčysi... Jie tikri žinovai, o mes kol kas tik stebėtojai.



ANTRASIS BĖGIKAS

Dirbdamas su antruoju ZOE Hideo pasirodė labai malonus ir į žaidimą įdėjo ilgą pirmosios dalies video, į kurį aš dabar nesigilinsiu, bet tik paminėsiu, kad tie laimingieji, kurie įsigys ZOE 2, prieš pradėdami malonų pasisėdėjimą prie TV ekrano turėtų šį filmuką peržiūrėti.

ZOE 2 puikiai žaidžiamas net ir nežinant, kas buvo pirmoje žaidimo dalyje, tačiau, kaip jau įprasta Hideo darbuose, jūs visada jausitės taip, lyg kažko labai svarbaus nežinotumėt. Žaidimo veiksmas prasideda praėjus dvejiems metams nuo pirmojo žaidimo įvykių, 2174 metais Jupiterio palydove Kaliste. Istorija sukasi apie šioje šaltoje planetoje dirbantį hm... šachtininką gingo Egretą. Eilinę darbo dieną Dingo ieško nepakartojamai vertingo mineralo metatrono (varžtai, varžtai... varžžžžžtai :)) šaltinių, ir netikėtai jį randa. Dingo roboto davikliai tiesiog kraustosi iš proto signalizuodami apie milžiniškus metatrono kiekius. Tą pačią akimirką dangų užtvindo milžiniškas šešėlis, palydovą atakuoja kosminis laivas BAHRAM. Atakos metu Dingo išsiaiškina, kad metatrono šaltinis — tai apleistas galingas kovinis robotas (orbital frame) Jehuty. Ilgai nemąstydamas Dingo šoka į roboto kokpitą, o žaidėjas, žaibiškai susipažinęs su visais sudėtingojo orbitinio kovinio vieneto valdymo principais, stačia galva neria į kovą. Tai, kas vyksta po to, netelpa į jokius rėmus. Arši kova, apsupta dailių sprogimų ir nepaliaujamai plūstančių priešo ordų, draugės balsas interkome ir milžiniškas Bahramų laivas. Viskas atrodo labai gražu ir... painu. Tačiau juk tai tik pirmosios penkios žaidimo minutės, per kitas penkias minutes Hideo ant stalo meta dar kelias tikrai kozerines kortas.



Nerealiai stilingi, geriausiu anime stiliumi atlikti video intarpai bei žaibiški siužeto posūkiai. Na, kuriame dar žaidime mūsų valdomas personažas jau pirmomis žaidimo akimirkomis iš eilinio šachtininko tampa super galingu gėrio gynėju, o susitikimo su savo aršiausiu priešininku, vieno galingiausio kovinio roboto Anubis pilotu Nomanu, metu šnekučiuojasi su juo it su geriausiu draugu. Na, taip, pasirodo, kad Dingo tai visai ne Dingo. Šaunusis mūsų šachtininkas turi tamsią praeitį, mat kažkada jis pats tarnavo pilotu BAHRAMUI. Trumpo pokalbio metu Nomanas ir Dingo susibara, dėl to Dingo paprasčiausiai sušaudomas. Sušaudomas ne bet kaip, o pagal visus anime standartus... Ore klajojantys kraujo lašai bei tyros išgąsdintos merginos akys... Šie vaizdai ilgam įsirės į jūsų atmintį.

Praėjus dar kelioms akimirkoms Dingo prikeliamas ir amžiams susaistomas su Jehuty, mat tik išlipęs iš roboto Dingo nutrauks savo gyvybės palaikymo sistemą ir mirs. Būtent taip Dingo tampa revoliucionieriumi prieš savo valią... Ir tai, kaip jau minėjau, tik pirmosios 10 puikaus žaidimo minučių, tai tik pirmieji sakiniai nuostabios istorijos, kurią jums pasakos Hideo.

Kaip jau įprasta Hideo darbuose, žaisdami ZOE2 gausite visą komplektą meistriškai susuktų

mįslių, apgavysčių, netikėtų siužeto posūkių, personažų, atkeliavusių iš kitų žaidimų, bei gyvenimiškų pamokymų.

LYG IR VISKAS GERAI

Žaidimo valdymas išties paprastas. Kadangi žaidime valdome ne šiaip kokį robotuką, o galingą sklandančią kovos mašiną, tai būtent valdymas ir galėjo pakišti koją žaidimo kūrėjams. Visų pirma todėl, kad, grubiai tariant, judama ne keturiomis, o šešiomis kryptimis. Pamenate Tomb Raider? Kūrėjams buvo iškeltas aiškus uždavinys: priversti dailią merginą paklusniai judėti po aplinką keturiomis kryptimis, o kamerą elgtis santūriai. Kūrėjai nesugebėjo užduoties įgyvendinti, ir tvarkingai įkalė dar vieną, o gal net ir porą vinučių į bendrą žaidimo ir savo kompanijos karstą. Hideo kolektyvas su užduotimi lyg ir susitvarkė. Na, bent jau iš dalies, kadangi kameros adresu galima paberti keletą piktų žodžių. Ir vis dėlto ZOE kūrėjai turėjo priversti robotą paklusniai slankioti milžiniškoje 3D erdvėje visomis įmanomomis kryptimis, ir negaliu teigti, kad jiems tai nepavyko. Taigi su judėjimu viskas lyg ir gerai, taigi pakalbėkime apie kovas. Kovojama gan paprastai, vienu metu naudojant du ar tris mygtukus. Kovos mechanika žaidime paremta pačiu elementariausiu žinomo žaidimo akmuo/popierius/žirklės principu. Kiekvienas priešas turi imunitetą vienai atakos rūšiai ir yra lengvai pažeidžiamas naudojant kitą. Taigi pirmosiomis žaidimo akimirkomis kovoti įdomu, tačiau įsisavinus visas žaidimo taisykles, kova tampa paprasčiausiu monotonišku mygtukų maigymu. Naujai atsiradusi kombo sistema yra, žinoma, labai sveikintinas dalykas, tačiau ji toli gražu neprilygsta tam, ką mes esame pratę vadinti kombo. ZOE2 kombo smūgiai neįneša taip trokštamos įvairovės nei pačiam žaidimui nei kovai. Šiame žaidime kombo tiesiog atlieka sausą strateginį ir taktinį kovos planavimo darbą. Suprantate, dažniausiai naudojama trijų triuškinančių smūgių kombinacija gali būti užbaigta ketvirtuoju. Ketvirtasis smūgis, dažniausiai nereikalingas menkiems priešininkams, labai praverčia kovojant su stambesniais niekšeliais. Ketvirtuoju smūgiu mes vis dar gyvą priešininką galim pasiųsti numatyta kryptimi, tai yra tiesiai nuo savęs, aukštyn arba žemyn. Smūgio kryptį, žinoma, parenkame pagal susiklosčiusias aplinkybes bei aplinkos objektus, t. y. jei esame netoli žemės, priešininką labiau apsimoka blokšti žemėn, jei virš galvos būriuojasi pulkas smulkių robotukų, didesnį niekšelį verta pasiųsti į pačią jų tirštumą ir t. t. Antroje ZOE dalyje taip pat atsirado ir antriniai ginklai, tačiau, kaip ir kombo smūgiai, jie griežtai įgrūsti į popierius/akmuo/žirklės taisyklių rėmus. Dar viena maloni smulkmena, tai galimybė naudotis aplinkos objektais kaip ginklais ar skydais. Beje, Jehuty taip pat turi ir automatinę taikymo sistemą, vienu metu galinčią „prirakinti" milžinišką kiekį priešininkų. Tai, beje, labai smagus ir pravartus patobulinimas, mat, skirtingai nei pirmoje Enderių dalyje, žaidžiant Second Runner susirėmimų vienas prieš vieną labai mažai, o didžiąją laiko dalį kovosite su 40–160 priešininkų :). Taigi automatinis taikiklis, galintis vienu metu nusitaikyti ir sėkmingai paleisti persekiojančius lazerius į 10–20 niekšelių, yra labai pravartus. Žodžiu, kovinės įrangos, judesių bei veiksmų laisvės komplektas žaidime lyg ir yra, tačiau žaidimo metu kažkas (gal griežtos žaidimo taisyklės, gal japoniškas požiūris į pasaulį) neleidžia patirti džiaugsmo. Lyg ir viskas gerai... bet kažkas ne taip.

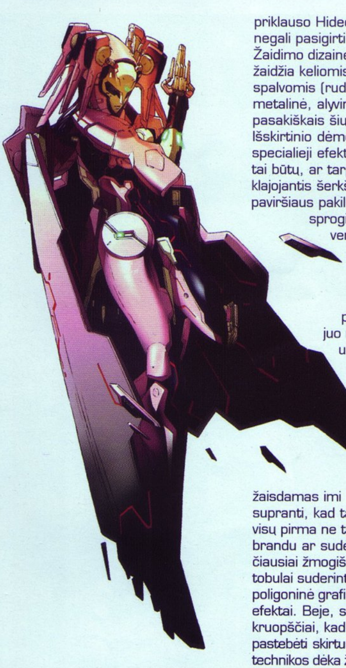
MECHA

Mecha — tai anime rūšis, kur vaizduojami milžiniški žmogaus formos robotai. Mecha būna įvairių žanrų: tiek komedijos, tiek tragedijos, taigi tai žymiai visapusiškesnė anime atmaina, nei galėjom įsivaizduoti, nes tik nedidelė jos dalis patenka už Japonijos ribų. Mecha pasaulis vaizduojamas tolimoje ateityje, veiksmas vyksta dviejų priešiškų jėgų — žemiečių ir Žemę bandančių užgrobti ateivių susidūrimo metu. Visai kaip begalinė gėrio ir blogio kova.

Robotus paprastai pilotuoja vaikai arba jaunuoliai, o patį technikos stebuklą galėjo sukurti ir galbūt vis dar prižiūrėti suaugę, dažnai net pagyvenę žmonės. Mašinos pilotai dažniausiai yra kažkaip susiję su valdomu aparatu, jaučiasi atsakingi ir rūpinasi robotu lyg brangiausiu draugu. O vyresnieji į robotą žiūri kaip į įrankį, iš techninės pusės. Taip sudaromas kontrastas, išryškinantis vyresniųjų patyrimą ir jaunuolių entuziastiškumą.

Herojus būna jaunas ir neatrodo pajėgus nugalėti kelis kartus galingesnio priešo. Kartu gauname ir žaidimo moralą — išmintis verta daugiau už fizinę jėgą. Kartais prisimenami senovės motyvai, iš kurios veikėjai pasisemia išminties ir įgauna jėgų. Realiame pasaulyje tai vadinama tikėjimu.

Taigi be nepakartojamų didelio masto kovų ir gausybės specialiųjų efektų, galime įžvelgti ir japoniškų pamokymų, kaip reikia gyventi ir ką daryti, kad neprarastum tikėjimo šviesesniu rytojumi...



ŠERKŠNAS ANT TAVO LANGO

Žaidimo grafika išties miela. Tiesiog nerandu kito žodžio šio šedevro apibūdinimui. Kiekvieną žaidimo vaizdelį norėtųsi aptarti atskirai kokioje 667 puslapių knygoje. Smulkūs priešininkai originalūs patys savaime, įvairiausių ir kuo originaliausių formų nepilotuojami robotukai be perstojo zuja aplinkui ir, esant reikalui, žaviai sprogинėja. Kiti orbital frame'ai prieš stodami į mūšį vaizdingai parodomi visu savo gražumu. Visi koviniai robotai kažkiek panašūs tarpusavyje, turi bendrų bruožų, tačiau tuo pat metu jie visi unikalūs ir skirtingi. Žaidime juntamas ir MGS žaidimų prieskonis. Visa žaidimo aplinka padengta kažkokiu mįslingu švytėjimu, visi metaliniai paviršiai yra papuošti mažais, nieko nesakančiais užrašiukais bei padengti korėtais raštais. Kaip ir priklauso Hideo žaidimui, ZOE2 negali pasigirti spalvų gausa. Žaidimo dizaineriai sumaniai žaidžia keliomis ne itin gražiomis spalvomis (ruda, tamsiai žalia, metalinė, alyvinė ir t. t.) bei pasakiškais šių spalvų atspalviais. Išskirtinio dėmesio verti žaidimo specialieji efektai. Nesvarbu, kas tai būtų, ar tarp jūsų roboto kojų klajojantis šerkšnas, ar nuo Marso paviršiaus pakilusios dulkės, ar sprogimas — visi efektai verti prizų. Susidaro toks įspūdis, kad žaidimo kūrėjai paėmė teptuką, piešiantį šerkšnu, ir juo nutapė juodesnius už dervą dūmus, nepakartojamus sprogimus bei po jų ore klajojantį dūmelį. Tai vienas tų retų atvejų, kai žaisdamas imi aikčioti, nes supranti, kad tai, ką matai ekrane, visų pirma ne technologiškai brandu ar sudėtinga, bet paprasčiausiai žmogiškai gražu. Žaidime tobulai suderinta tradicinė poligoninė grafika ir cell–shading efektai. Beje, suderinta taip kruopščiai, kad plika akimi sunku pastebėti skirtumus. Būtent šios technikos dėka žaidimas velniškai panašus į futuristinį tapybos šedevrą, nors imk ir pasikabink ant sienos judančią pasaką.

Nereikia pamiršti ir kitų specialiųjų efektų, be kurių ZOE2 nebūtų toks gardus saldainiukas. Tai žalios plonos linijos, be perstojo išlendančios į ekraną ir sukeliančios tokį pojūtį, lyg būtum matricoje. Tai nepakartojamo grožio persekiojantys lazeriai. Tai automatinio taikymo taikikliukai, be perstojo zujantys po ekraną ieškodami naujų taikinių. Ko gero, tai žaidime ir žavi labiausiai: tobulas naujų technologijų, puikaus skonio ir meniškai nupieštų detalių tandemas.

Viso šio grožio kaina išties maža. Žaidimas beveik visą laiką sukasi be didesnių pastabdymų ar trukčiojimų. Nežiūrint į tai, kad ekrane be perstojo vyksta arši kova, aplinka dūžta į šipulius, o žūnantys priešai po savęs palieka nepakartojamo grožio ugnies ir dūmų dėmes. Nežiūrint ir į tai, kad ekrane pastoviai klajoja taikinio ieškantys lazeriai, didingai sklando mūsų ir priešų paleisti sviediniai, kadrų kaitos greitis beveik visada idealiai lygus. Vis dėlto kartais žaidimas sutrūkčioja, ypač jei veiksmas vyksta labai uždaroje aplinkoje, tačiau aš nedrįsčiau pavadinti to klaida.

Apie garsą tiesiog nėra ką ir pasakyti. Žaidimo įgarsinimas tiesiog puikus. Kaip žinia, Hideo mėgsta, kai jo žaidimuose kalbama daug ir apie viską, taigi ZOE 2 ne išimtis. Eteryje be perstojo vyks pokalbiai tarp Dingo ir Jehuty bei jų sąjungininkų ir priešų. Specialieji efektai neatsilieka, yra puikūs, švarūs bei originalūs. Norėtųsi pagirti kūrėjus už tai, kad kurdami žaidimą apie gigantiškus robotus jie atsisakė tradicinio sunkaus techno garso takelio, o vietoj jo sukūrė puikias, naujai skambančias ir labai gerai prie žaidimo derančias lengvos japoniškos electro melodijas su galingomis simfoninėmis injekcijomis. Žodžiu, skamba ir atrodo gerai :-).

TAI KOKIOS GI BĖDOS?

Klausimas, kur slypi žaidimo nežaidžiamumo priežastys, iki šiol neduoda man ramybės. Žaisdamas vis maniau, kad tai valdymas ir kažkokia sunkiai paaiškinama monotonija, tačiau taip nėra. Žaidimo valdymas išties ganėtinai paprastas ir paklusnus. Monotonija irgi dalykas sąlyginis, mat ji atsiranda žaidžiant, o visi, susipažinę su Hideo kūryba, žino, kad jo žaidimuose daugiau laiko žiūrima ir klausoma nei žaidžiama. Ir vis dėlto lentynoje pūpsanti žaidimo dėžutė masina mane it medus Mikę Pūkuotuką, tačiau tik pradėjęs jį valgyti jaučiuosi persivalgęs. Taip tai žaisdamas, tai dėdamas atgal į lentyną išmąsčiau, kad galingiausias žaidimo užtaisas bei variklis yra jo grafika, siužetas ir garsas. Galų gale pradėjau vertinti ZOE: The Second Runner kaip išskirtinės vertės meno kūrinį. Tiesiog privalau jį turėti savo kolekcijoje, kaip kad kiekvienas Arabijos šeichas privalo turėti Porsche. Juk tai, kad pas eilinį šeichą garaže stovi keletas „poršų“, dar nereiškia, kad jis juos „drožia“ kas dieną. Kaip tik didžiąją laiko dalį jis praleidžia juos stebėdamas bei rodydamas draugams, ir tik ypatingos nuotaikos pagautas pralekia juo nuosavo dvaro kieme esančia trasa.

SIUŽETAS 95
Toks turi būti siužetas. Tokia turi būti žaidimo dvasia.

GARSAS 90
Puikus įgarsinimas, vietomis lenkiantis net pačius geriausius anime filmukų dubliavimo pavyzdžius.

MUZIKA 97
Netradicinis, todėl geras garso takelis.

GRAFIKA 94
Masterpiece. Kone tobulas žaidimas ir meno kūrinys.

VALDYMAS 86
Yra priekaištų kamerai, bet viską galima suprasti ir pateisinti.

IŠVADA
Kartais pagalvoju, kad mieliau stebėčiau ZOE kaip filmą nei žaisčiau pats. Kažko jame trūksta, kažko nesuprantu... Vertindamas parinkau aukso viduriuką, mat Zone of the Enders kaip filmas vertas daugiau, o kaip žaidimas mažiau.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 86

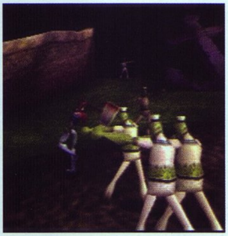
Medievil

Kūrėjas: SCEE | **Leidėjas:** SCEE | **Data:** 1998-10-21 | **Žanras:** nuotykių

Ar dar atsimenate kilnųjį serą Dan Fortesque? Ne? O gal jo niekada ir nepažinojote? Visai įmanomas dalykas. Kad ir koks nuostabus buvo Medievil, jis taip ir nesusilaukė tokio populiarumo, kokio iš tikrųjų buvo vertas. Medievil — tai be galo originalus žaidimas, įtraukiantis žaidėją į mistišką ir pilną keistenybių pasaulį. Nesuklysiu pasakydamas, kad beveik viskas šiame puikiame žaidime sukurta nepriekaištingai: siužetas, garsai, kovos, grafika, vaizdo efektai ir, žinoma, galvosūkiai.

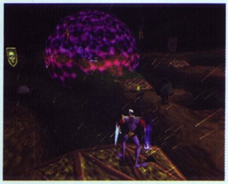
Kadaise Gallowmere karalystėje vyko visa lemiantis mūšis. Seras Denas narsiai kovėsi prieš didįjį burtininką Zarok, norėdamas apginti nekaltus žmones, ir galiausiai užbaigė jo nedorą gyvenimą, nors pats buvo mirtinai sužalotas. Vėliau vienas iš Zarok karių nušovė serą Fortesque iš lanko. Strėlė pataikė tiesiai didvyriui į akį ir jis netrukus mirė. Nepaisant herojaus mirties, karalystėje įsižiebė taika. Tačiau tuo šlovinga Gallowmere karalystės istorija toli gražu nepasibaigia. Praėjus šimtui metų po legendinio mūšio, piktasis burtininkas grįžo. Savo magijos dėka jis pavertė gyventojus zombiais, o savo karius prikėlė naujam gyvenimui. Tačiau Zarok padarė vieną didžiulę klaidą. Burtininkui nežinant į gyvųjų pasaulį grįžo ir šaunusis seras Dan Fortesque. Ir kas gi kitas, jei ne legendinis didvyris gali dar sykį nukauti piktąjį magą ir dar vieną kartą patvirtinti garbingą sero titulą.

Medievil grafika yra tiesiog nuostabi. Vos keletas PlayStation žaidimų grafikos atžvilgiu gali prilygti Medievil. Kiekviena smulkiausia detalė yra išdirbta iki tobulybės. Denui bėgant dulkėtais keliais, matome, kaip dulkės pakyla ir vėl nusileidžia. O šiurpioji istorija puikiai suderinta su kerinčiais vaizdo efektais. Visuma



niekada nestovi vietoje. Kur tik pažvelgsi, viskas dinamiškai juda. O kokios gražios aplinkos. Nors tamsios gotiškos aplinkos su daugybe siaubo elementų gražia nelabai galima vadinti :). Kaip šauniai atrodo Deno ginklo judesiai, kai seras kaunasi. O man asmeniškai gražiausiai atrodydavo numirėlių prisikėlimo scenos. Vos tik seras Fortesque prisiartina prie kapų (o jų Medievil pasaulyje pilna), numirėliai ima versti žemes ir stotis ant kaulėtų savo kojų. Fantastika. Gražiai atrodo ir įvairūs magijos elementai, žaibo trenksmai ir kiti gamtos reiškiniai. Visa veiksmo vietos aplinka tiesiog keri savo įvairumu ir detalumu. Visur aplinkui šiurpiai juda šešėliai, o šviesa ir tamsa dinamiškai keičia viena kitą. Kaip nuostabiai suderinta spalvų paletė, suteikianti žaidimui nuotaikingumo. O FMV, nors jų žaidime ir mažoka, taip pat yra tobuli.

Muzikai prikišti ką nors būtų sunkoka. Šiurpios gotikinės melodijos puikiai dera prie viso košmariško žaidimo konteksto. Jos didina įtampą ir neleidžia būti ramiam. Muzika skatina žaidėjo vaizduotę dirbti ir laukti, kas bus toliau. Garso efektai irgi šaunūs. Girgždančios durys, žvangantys ginklai ir numirėlių šauksmai idealiai įsilieja į žaidimo atmosferą. Taip pat visuomet girdėsite herojaus žingsnius ir jo ginklo smūgius. Garsai tiesiog alsuoja gyvumu ir traukia žaidėją į



košmariškus nuotykius. Pats metas pakalbėti ir apie svarbiausią aspektą — „geimplėjų". Medievil — tai trečiojo asmens platformeris, nešantis jus per fantazijos klodus. Valdymas patogus ir paprastas. Kuo toliau, tuo daugiau judesių išmoksite ir puikiai suprasite visas valdymo subtilybes. O jau tuomet žaisti bus be galo malonu.

Žaidime iš viso yra 21 lygis. Kiekvienas jų bus savotiškas ir labai skirsis nuo kitų dvidešimties. Taip sukuriamas įvairiaspalvis fantazijos pasaulis, kuriame tiek visko daug. Ir džiugiausia, kad niekas niekada nesikartoja. Pagirtina. Pirmieji lygiai bus labai lengvi. Norėta leisti žaidėjui priprasti prie žaidimo, o jau vėlesniuose lygiuose viską atlikti bus daug sunkiau. Kiekviename lygyje ekrano kampe matysite taurę. Žudant gyvuosius numirėlius ir kitus likimo nuskriaustus padarus, taurė pildysis. Kai prisipildys 100 %, galėsite taurę pasiimti. Tik yra viena bėda: jos būna taip puikiai paslėptos, kad rasti visas 21 taures beveik neįmanoma. Bet jei jau radote taurę, tai lygio gale turėsite unikalią galimybę pasisvečiuoti didvyrių menėje. Ten ilsisi Deno praeities draugai, įamžinę save šlovingoje Gallowmere istorijoje. Kokia tos menės prasmė? Pakalbėjęs su kokiu nors seru, iš jo gausite ypatingą daikčiuką, kuris jums tikrai pravers sunkiame didvyrio kelyje.

Medievil kovos yra taip pat vertos gražių žodžių. Šauniausia tai, kad priešą užmušti gali kaip tik nori. Tik leisk dirbti savo vaizduotei, ir viskas bus gerai. Istorijai judant į priekį, seras Fortesque išmoks dar daugiau judesių. Atrodo kovos nepriekaištingai — tiesiog žavu stebėti, kaip juda Deno ir priešų ginklai. (Kalbant apie priešus, jų ginklai dažniausiai būna pačių kaulėtos rankos...)

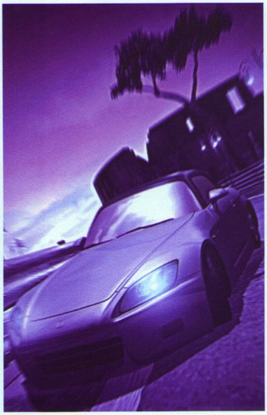
Medievil pasaulyje sutiksite ir bosų. Čia reikės išsiaiškinti, kokį ginklą pasirinkti iš plataus arsenalo. Taip pat reiks perprasti pabaisos taktiką ir išsiaiškinti silpnybes. Iš tiesų tai matyta ne viename žaidime. Bet nesuklyskite, bosai tikrai nebus silpni. Nuvertinkite priešą ir smarkiai pasigailėsite.

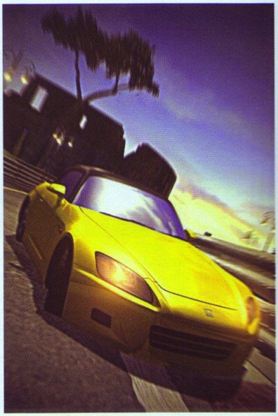
Negana to, kad žaidimas ir taip beveik idealus, Sony Computer entertainment buvo linkusi siekti tobulybės. Prie visų žaidimo pliusų galime priskaičiuoti ir dar vieną — galvosūkius. Puikiausia tai, kad jie ne tik sunkūs, bet ir be galo magiški, spalvingi. Nors daugelis galvosūkių bus ganėtinai sudėtingi, daugiau ar mažiau padirbėję visus juos įveiksite. Antra vertus, žaidimas prarastų dalį auditorijos, nelinkusios praleisti valandų valandas sprendžiant galvosūkius.

Svarbiausia yra tinkamai suprasti Medievil žanrą. Tai tikrai nėra siaubo žaidimas, nors daugeliui galėjo taip pasirodyti. Visi tie siaubo elementai niekam nesukels baimės, jie vaidina visai kitą vaidmenį. Tai tiesiog labai originalus platformeris.

Tai ir pabaiga. Tikriausiai kai kam iškilo klausimas: kaip čia dabar yra? Toks puikus žaidimas, o aš jo niekada nesu žaidęs. Neįsivaizduoju, kodėl taip atsitiko. Grafiškai tobulas žaidimas, su šauniu scenarijumi, puikia muzika ir didinga dvasia. Jis tikrai vertas stovėti šalia tokių grandų, kaip Final Fantasy, Metal Gear Solid ar Grand Turismo. Galbūt reikėjo daugiau reklamos, o gal ko kito. Tačiau toks jau likimas. O tiems, kas nesate žaidę Medievil, siūlau jį nors ir iš po žemių atkasti — žaidimas to vertas. Patikėkite, atsitiks taip, kad atidėsite į šalį visus „modernius" PS2 žaidimus ir imsitės šio mielo senuko, savo dvasia pranokstančio bet ką. Na...Tai dabar jau pažįstate kaulėtąjį serą Dan Fortesque. Džiugu ir man, ir, ko gero, jam...Pasisvečiuokite Gallowmere, Denas jūsų lauks.

Adomas





Gran Turismo 1 ir 2

AUKŠČIAUSIOS PRABOS PLAYSTATION LENKTYNĖS

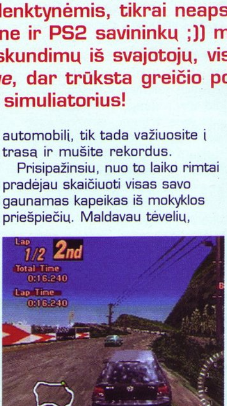
Kūrėjas: Polyphony Digital | **Leidėjas:** SCEE | **Data:** GT1 - 1998-05-01; GT2 - 2000-01-28 | **Žanras:** lenktynės

Nebūsiu toks kategoriškas, kad teigčiau, jog *Gran Turismo* yra pačios geriausios lenktynės, mat tikėtina, kad susilaukčiau kritikos. Žinoma, dėl skonio nesiginčijama, tačiau teigdamas, kad jos yra vienos iš geriausių, lyginant su visų konsolių ir PC lenktynėmis, tikrai neapsiriksiu. Tikiu, kad GT žaidę žaidėjai (o tikriausiai tokių yra 99 % visų PSone ir PS2 savininkų ;)) man pritars. Na, kone-veikiama ši serija tikrai nėra, tačiau pasitaiko nusiskundimų iš svajotojų, vis tebelaukiančių nesulaukiamų stebuklingų žaidimų. Mat čia nėra *damage*, dar trūksta greičio pojūčio, ar kažkokio smagumo... Koks dar smagumas? Čia gi lenktynių simuliatorius!

Pirmoji Gran Turismo dalis išvydo dienos šviesą 1998-aisiais. Lietuvoje tada dar nedaugelis turėjo stebuklingą dėžę, kuri jungiama prie televizoriaus su dviem valdymo pultais, pramintais „džioistikais", (o jie dar analoginiai ir dreba! :). Pirmą kartą Gran Turismo daug kas išvydo kompiuterių salonuose, kiti pas labiau pasiturinčius draugus, tiksliau, jų tėvus. Tik išvydę, be abejonės, įsimylėjo. Iki šiol nematytas pulkas naujausių (tais laikais) automobilių, įvairus jų tobulinimas ir konfigūravimas, įdomi karjera, kai pradedi su varganu dešimt tūkstančių „žalių", už kuriuos tenka pirkti pigų automobilį, ir po truputi jį tobulinti, kad įveiktum vis sudėtingesnius turnyrus, kad išeitų užsidirbti pinigų, už kuriuos galėsi pirkti išsvajotus automobilius, tokius kaip Ruf (Porsche), ar Toyota Supra.

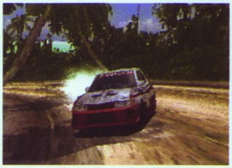
Pirmą kartą išvažiavę į trasą iškart pajaučiame tikrovišką valdymą, jaučiame, kada bolidas sunkus ir nepritaikytas staigiems posūkiams, o kada lengvas, tinkamai subalansuotu „spoileriu" ir pavaromis būtent tai trasai. Norėsite siekti tikrų rekordų? Teks tikrai ilgai pasikuisti garaže ir tinkamai paruošti savąjį automobilį, tik tada važiuosite į trasą ir mušite rekordus.

Prisipažinsiu, nuo to laiko rimtai pradėjau skaičiuoti visas savo gaunamas kapeikas iš mokyklos priešpiečių. Maldavau tėvelių,



senelių ir bobučių, kad nedovanotų man nukarusių megztinių ar idiotiško baltinių, prašiau gražiai, kad duotų taip sunkiai sutaupomų litų mano neblėstančiai svajonei įsigyti. Prisiminkite ir jūs, mielieji skaitytojai, tuos senus, gerus laikus, kai parsinešėte namo stebuklingą konsolę, kai turėjote tik kelis žaidimus, tarp kurių puikavosi dėžutė su užrašu „Gran Turismo"! Na, kaip, neužplūdo nostalgija? :) Ir tik nemeluokite, kad nepanorote įsijungti seną konsolę ir vėl pajusti tuos gerus laikus. :) Na, gerai, užteks į lankas važiuoti, tęsiam toliau.

2000-ieji metai. Taip taip —



galiausiai pasirodė antroji Gran Turismo dalis, vėl atnešdama cunamio bangą, tik ji buvo kur kas didesnė negu pirmoji. Užkariauta dar daugiau žaidėjų širdžių, ir žinote kodėl? Atsakymas labai paprastas: trasų kiekis padvigubėjo, automobilių — patrigubėjo, licencijų padaugėjo, apie turnyrų skaičių išvis reiktų patylėti — būtų sunku vien tik suskaičiuoti! Galiausiai į antrąją GT dalį atkeliauja ir europiniai automobiliai: Mercedes Benz, Audi, Volkswagen, Jaguar, Peugeot, Fiat ir t. t... Ne vienas iš jų važinėja Lietuvos gatvėmis, tad visai įdomu kartais nusipirkti kokį ketvirtą golfą, šiek tiek „patiuninguoti“ ir palyginti jo pasirodymą trasoje su kokia Skyline ar Supra :). Taip pat pagausėjo ir amerikietiškų automobilių, tarp kurių daugiau „Old School“ mėgėjų numylėtų „American muscle“ monstrų. Be abejonės, japonai kūrė Gran Turismo, japonai ir paliko dominuoti savus automobilius. Rytietiškų bolidų tikrai nestinga. Tik čia rasime padėvėtų automobilių (labai geras dalykas karjeros pradžioje, kai trūksta pinigų). Pavyzdžiui, salone Mazda Mx-5 kainuoja 20000 dolerių, o štai nueikite į turgų, kur už 8000 dolerių yra pardavinėjami beveik tokie patys Mx-5 (na, tik 5 metais senesni ;)). Arklio jėgų tiek pat, svoris panašus, štai ir sutaupėte tik ką 12000 $! :)

Antroje dalyje randame daugiau kaip 20 trasų, jos išmėtytos po visą pasaulį: Japonijoje, Prancūzijoje, Italijoje, JAV, D. Britanijoje, Vokietijoje. Kiekviena iš jų, kaip ir pridera, turi tai vietovei būdingą atmosferą. Vokietijos trasose išvysime tankius miškus su kalnais, tikrą Bavarijos peizažą. Amerikoje vienoje iš trasų lakstysime San Francisko gatvėmis, kurioje jau tik pravažiavus pusę trasos galima pasakyti, kur esame. Orientacijai labai padeda „smagieji“ miesto kalniukai, kuriais važiuojant neišvengsime pašokinėjimo. Be to, kad trasų peizažai yra išties įspūdingi ir atitinkantys savo pavadinimą, dar labiau įvairovės prideda skirtinga jų struktūra. Jeigu vienoje trasoje jūs su gerai „užtiunintu“ Dodge padarėte rekordą, tai nereiškia, kad kitoje taip pat seksis, nes trasos skiriasi tikrai ne vien tik savo išvaizda, bet ir struktūra. Be to, antrojoje dalyje atsirado ralis, kuriam automobilius reikia ruošti atskirai. Pabandykite su ralio automobiliu išlėkti į trasą asfaltuota danga arba, atvirkščiai, su asfaltui pritaikytu bolidu išvažiuot „pasidraskyti“ ant žvyro, ir patys įsitikinsite, apie ką kalbu.

Baigiant — trumpai apie grafiką ir garsus. Net nežinau, ką čia daug pasakyti — tiesiog puiku! Automobiliai atrodo šauniai, ne kokie kampuoti, gražiai blizga (jei neplausite — neblizgės :)), trasos taip pat atrodo labai gerai, na, tik kartais užkliūna viena kita klaidelė, kuri visiškai neturi įtakos bendram vaizdui. Žodžiu, apie grafiką tik gerai arba nieko. Garsas taip pat yra tikrai įspūdingas. Įsivaizduokite automobilio ūžesį, kuris išduoda 400 arklių galią, apsukos pakyla iki 5–7 tūkstančių per minutę, pasigirsta turbinų švilpimas, nuo pasitenkinimo net per kūną šaltis perbėga, o dar nuteikiantis tokiam greičiui „muzonas“ — kas galėtų būti geriau? :)

Abu senesnės kartos Gran Turismo žaidimai tikrai yra LABAI GERI! Juos girti galima labai labai ilgai ir įvairiapusiškai, bet niekada neperteiksi žodžiais to, kas vyksta ekranuose paėmus pultelį į rankas, tad jei dar neišbandėte (įdomu, ar atsirastų tokių tarp jūsų, mielieji skaitytojai?) — tai dievaži, išsinuomokite, nusipirkite, pasiskolinkite ar dar kaip nors gaukite ir būtinai išbandykite nemirštančią klasiką — Gran Turismo!!

ĮDOMUMAS	96
GARSAS	93
MUZIKA	95
GRAFIKA	95
VALDYMAS	97

IŠVADA

Aš juos versiu žaisti net ir savo anūkus...

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS **97**

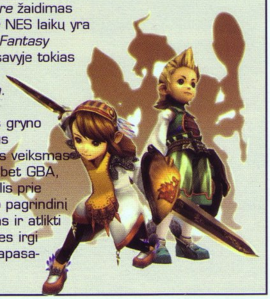
Marčius

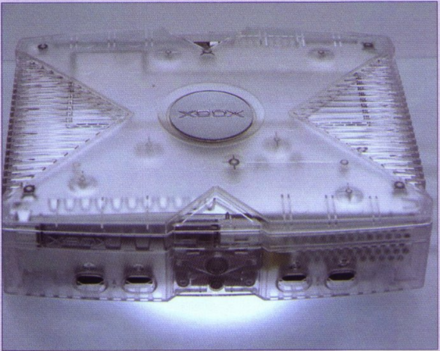
IRGI ŽAIDIMA

KRIŠTOLINĖS KRONIKOS NE UŽ KALNŲ

Nintendo paskelbė, kad išskirtinai *GameCube* konsolei sukurtas RPG žaidimas *Final Fantasy: Crystal Chronicles* pasirodys Europoje šių metų kovo 11 dieną. Tam tikrą laiką žaidimo kopijos bus parduodamos kartu su kabeliu, jungiančiu tarpusavyje *GameCube* ir *Game Boy Advance*. Tai leis vartotojams naudotis informacija GBA ekrane žaidimo metu (žinoma, su sąlyga, kad jūs turite GBA :)), ir dalyvauti *multiplayer* režime.

Pirmasis kompanijos *Square* žaidimas *Nintendo* konsolei nuo Super NES laikų yra fantasy stiliaus RPG iš *Final Fantasy* frančizės, tačiau integruoja savyje tokias naujoves, kaip *Gauntlet* stiliaus keturių žaidėjų *Action*. Žaidime atsisakyta tradicinių kovos sistemų, jos pakeistos gryno veiksmo *Hack & Slash* stiliaus geimplėjumi. Nors pagrindinis veiksmas ir vyks televizoriaus ekrane, bet GBA, prijungtas kaip valdymo pultelis prie *GameCube*, leis įeiti į žaidimo pagrindinį meniu, tvarkytis magijų sferas ir atlikti ginklų upgrade. Geras? :) Mes irgi nekantraujame išbandyti ir papasakoti jums!





X-BOX EUROPOJE KEIČIA SPALVĄ

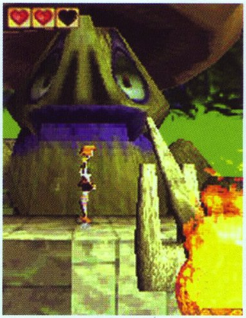
Kompanija Microsoft švenčia savo antrųjų metų gimtadienį mūsų kontinente, paleisdama į prekybą naujas baltos spalvos X-box konsoles. „Šventinį" komplektą sudarys: nauja, visiškai balta pakuotė, skaidri konsolė ir du valdymo pulteliai, taip pat padidintos talpos kietasis diskas — dabar jame galėsite išsaugoti dvigubai daugiau informacijos, t. y. 20 GB. Kaip pranešama, šie komplektai bus pardavinėjami Europoje nuo kovo 14 dienos, t. y. lygiai po dvejų metų, kai Microsoft įžengė į Europos rinką.

PASKELBTOS X-BOX 2 SPECIFIKACIJOS

Neoficialiais duomenimis, korporacija *Microsoft* ketina paleisti kitą *X-box* konsolę, vadinamą *X-Box 2*, 2005 metais (prieš spėjamą *PlayStation 3* pasirodymą) žema konkurencinga kaina, siekiant anksčiau už *Sony* užvaldyti rinką.

Jau paskelbtos labai įdomios naujosios konsolės specifikacijos, kurias dar žadama šiek tiek koreguoti priklausomai nuo *PlayStation 3* techninių galimybių, kurios turėtų būti anonsuotos šiais metais. Taigi *X-Box 2* bus valdomas trijų IBM 64 bitų mikroprocesorių, tokių pačių, kokie naudojami šiuolaikiniuose Apple kompanijos *G5 PowerMac* asmeniniuose kompiuteriuose. Grafinė korta bus pagaminta kompanijos *ATI Technologies* ir veiks greičiau už anonsuotą ATI R400 videoplokštę asmeniniams kompiuteriams. Teigiama, kad „jos dėka *X-box 2* bus pajėgus apdoroti aukštos skiriamosios gebos ir pritaikytus moderniausiems televizoriams (HDTV) žaidimus". Viena iš prastesnių naujienų pirmojo *X-box* vartotojams: greičiausiai nauja *Microsoft* konsolė nebus suderinama atgal, t. y. negalės priimti ankstesnės kartos žaidimų, nes kompanija baiminasi didelių išlaidų, kurias gali patirti įsigijusi visas tam reikalingas licencijas.

Šiuo metu nėra jokios informacijos apie tai, ar *X-Box 2* turės kietąjį diską. Spėjama, kad ne, nes žaidimų progresų išsaugojimui ir kitiems duomenims saugoti bus naudojama *Flash* atmintis. Dinaminės RAM atminties bus arba 256, arba 512 Mb (tai priklauso nuo to, ką paskelbs *Sony* apie savo *Playstation 3*). Pati *Microsoft* kol kas nekomentuoja šios informacijos.



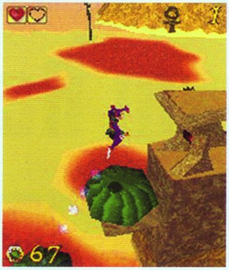
Pandemonium

Kūrėjas: **Crystal Dynamics/Ideaworks3D** | Leidėjas: **Eidos** | Data: **2003-10-07** | Žanras: **pseudo 3D platformeris**

NUOTYKIAI "PLOKŠTUMINĖJE ERDVĖJE"

Ar teko girdėti tokį išsireiškimą kaip „pseudo" 3D grafika? Prieš pasirodant „tikriems" trimačiams platforminio žanro žaidimams, žaidėjai galėjo išbandyti keletą platformerių, bandžiusių „apgauti" mūsų akis. Tokiuose žaidimuose paprastas, onu slenkantis dvimatis vaizdas bovo rodomas iš kintančios kameros perspektyvų,. Pačios kameros kontroliuoti žaidėjas negalėjo, ji tiesiog judėjo aplink veikėją ir jį supančias aplinkas, taip sukurdama trimatės erdvės pojūtį. Vienas populiariausių tokio pobūdžio žaidimų, buvo PSone darbas „Pandemonium" – tiesinis platformeris, keistuose, bet įdomiuose pasauliuose, su daugybe muštynių, šokinėjimu ir netgi skraidymu.

Kaip ir originalusis žaidimas, „Pandemonium" N-Gage platformoje seka dviejų herojų — Niki ir Farguso nuotykius. Fargusą ir jo kvaištelėjusį, medinį partnerį Sidą valdote kaip... vieną veikėją. Farguso specializacija ta, kad jis, be veikėjų traiškymo, geriausiu Mario stiliumi gali virsti kūliais ir taip nukauti priešus, pats nepatirdamas jokios žalos. Niki — tarsi atsvara grubiam Fargusui. Ši talentinga akrobatė



gali užlėkti į sunkiai pasiekiamas vietas, mat, ji puikiai atlieka dvigubus šuolius ir kartais netgi skraido. Žaidimą galima pabaigti su abiem vekėjais. Ir nors, pirmą kartą žaidžiant, patikimiau atrodo Farguso raumenys, įsižaidus ir nukeliavus toliau, dvigubas Niki šuolis išties praverčia ir leidžia lengviau surinkti vertingus galios didintojus (Jie be tradicinių sveikatos, nepažeidžiamumo ir kt. galių, suteiks ir magiškų sugebėjimų). Magiško power-up'o pagalba veikėjas gali panaudoti vieną iš šių burtų: ugnies kamuolį, sumažinimo spindulį, užšaldymo spindulį ir kitus. Taip pat labai įdomūs —formos keitimo vartai, kurie laikinai jus gali paversti gyvūnu. Nors „Pandemonium" naudoja minėtą triuką, kad priverstų žaidėją patikėti vaizduojamo pasaulio gilumu ten, kur jo iš tiesų nėra,— žaidimas atrodo tikrai įspūdingai ir vaizdžiai. Ilgu žaidimo nepavadinsi, yra tik 8 lygiai ir 3 „bosai", tačiau „Pandemonium" tikrai smagus ir įtraukiantis platformeris, kurį įdomu sužaisti tikrai ne vieną kartą.

Reikėtų užsiminti ir apie specialias „online" ir daugelio žaidėjų savybes, kurias suteikia N-Gage platforma. Nukeliavus į online, galima pasinaudoti dviem savybėmis: žaidimo perėjimu ir „Shadow Race" lenktynėmis. Galima sakyti, kad žaidimo

perėjimas čia veikia tiesiogiai ;) Kur nors „užstrigę" ir pasinaudoję šia galimybe, savo žaidimo ekrane išvysite veikėją, su kuriuo tuo metu nežaidžiate, ir jis jums rodys kelią, kuriuo reikia eiti. Jokių lygio detalių jis nepaveiks: nerinks daiktų, nežudys priešų, — tiesiog rodys kelią.

„Shadow Race" galimybė — tai sąrašas žaidėjų ir laikų, reikalingų pabaigti tam tikrą lygį. Kai žaidėjas patenka į šį sąrašą, jo pasirodymas lygyje, vadinamasis „šešėlis", bus nuolat rodomas online. Jei nuspręsite lenktyniauti su kuriuo nors čia esančiu žaidėju, lenktyniausite su jo šešėliu ir nuolat matysite — priekyje ar jo užnugaryje esate.

Kitokios lenktynės galimos tiesiogiai, t.y. lenktyniausite prieš tikrą žaidėją realiu laiku, pasinaudodami Bluetooth jungtimi.

GARSAS	71
MUZIKA	70
GRAFIKA	86
VALDYMAS	75
SIUŽETAS	74

Žodis "pandemonium" reiškia pragarą ir chaosą, ir žaidimas ities yra kiek chaotiškas gerąja prasme ir labai greitas bei dinamiškas.

IŠVADA 73

Project Gotham Racing 2

Kūrėjas: Bizzare Creations I Leidėjas: Microsoft I Data: 2003-11-28 I Žanras: lenktynės

BEPROTIŠKOS LENKTYNĖS BEPROTIŠKAIS AUTOMOBILIAIS

Project Gotham Racing 2 (PGR2) buvo vienas laukiamiausių, su didelėmis viltimis siejamas ekskliuzivinis Xbox žaidimas. Po pirmosios dalies pasisekimo nebuvo galima užmiršti šio projekto, todėl nedelsiant buvo imtasi darbti prie antrosios dalies. Su didžiausiu džiaugsmu pranešame, kad ji jau čia, visame savo gražume.

PGR 2 iš pavadinimo verčia spręsti, kad tai gatvės, arba kitaip vadinamos pogrindžio, lenktynės. Na, bet tai iš dalies netiesa. Taip, mes tikrai lenktyniaujame gatvėse, bet pogrindžiu aš to nepavadinčiau, kadangi viskas vyksta iš principo legaliai. Gatvės lenktynėmis jas taip pat galima vadinti sąlyginai, kadangi čia jos tiesiog yra mūsų varžybų vieta, o jokių NOS ar kitų „tiuningo“ elementų neišvysime, nes tokias mašinas, kurias valdome žaidime, „tiuninguoti“ būtų tikras nusikaltimas.

Taigi lenktyniaujame. Lenktyniaujame gan karštai, su „karštais“ automobiliais. Valdomi „ratai“ žaidime išties galingi, garsūs ir, kas

svarbiausia, visi iki vieno licencijuoti. Mums suteikiamas malonumas prisėsti prie tokių garsių firmų kaip Ferrari, Lotus, Dodge, Porche bei įvairių mažai girdėtų, prabangių „saldainiukų“, pvz., Koenigsegg automobilių vairų. Teks išbandyti įvairius modelius, pradedant Elvio Presley laikų klasikiniais automobiliais ir baigiant naujausiais, ką tik pasirodžiusiais modeliais. Štai keletas klasikos automobilių pavyzdžių: Morgan Aero8 (absoliuti klasika), Porche 550 Spyder bei Ferrari 275 GTB. O štai keletas naujausių technikos „stebuklų“: Porche Carrera GT, Koenigseg CC V85 bei mano labiausiai pamėgta Enzo Ferrari. Žinoma, neapsieita ir be kitų puikių mašinų, kaip naujasis Viper modelis ar Lotus 340R. Iš viso žaidime yra daugiau nei 100 puikiai pagal licencijas sukurtų automobilių. Na, bet ir tai dar ne viskas. Vienas iš didelių pliusų yra tas, kad kartu su rimčiausiomis licencijomis suteikta šiokia tokia galimybė deformuoti automobilius. Mašinoms atsitrenkus į sieną ar kitą objektą, jų šonai, bamperiai, netgi ženkliukai

linksta, skyla stiklai. Viskas veikia kaip ir turi veikti, tiesa, dalių, nukritusių ant kelio, neišvysime, nes, kad ir kaip jos būtų sugadintos, vis tiek nenukris.

Taigi tiek apie automobilius. PGR 2 „geimplėjus" gan paprastas. Žaidime yra keletas lenktynių tipų. Pirmasis — standartinės gatvės lenktynės, kuriose tiesiog sukame ratus su kitais konkurentais bei varžomės dėl geriausiojo titulo. Antrasis — vienas prieš vieną. Čia principas toks pat kaip ir pirmajame, tik mums tenka lenktyniauti dviese. Trečiasis — Hot Lap, kuriame tenka įveikti ratą per tam tikrą laiką. Ketvirtasis — greičio testas, kuriame turime pasiekti nurodytą greitį tam tikroje trasos atkarpoje. Penktasis — lenktynės, per kurias reikia pasivyti bei pralenkti nurodytą skaičių varžovų. Na, o paskutinysis — taškų varžybos, per kurias važiuojame bei renkame stiliaus taškus (primena NFSU?). Turime važiuoti pro sustatytus kuoliukus ir atlikinėti įvairius manevrus, už kuriuos yra skiriami taškai, bei stengtis neatsitrenkti į sienas, nes tokiu atveju taškai bus anuliuojami.

Vienas iš malonių dalykų yra įvairūs sudėtingumo lygiai, kuriuos galime rinktis prieš kiekvienas varžybas. Aukštas sudėtingumas — dosniai apdovanojamas, bet sunkiai pasiekiamas tikslas. Lengvas sudėtingumas — smulkus apdovanojimas, tačiau lengvai įveikiamos varžybos. Pavyzdžiui, per stiliaus taškų varžybas sunkiausiame režime tenka surinkti 7000, o lengviausiame 1500. Žinoma, sudėtingumo lygių ne vienas ir ne du — net penki: Extreme, Hard, Medium, Easy bei Novice, už kuriuos gauname atitinkamą sumą pinigų, kurie PGR 2 žaidime vadinasi gan keistu pavadinimu kudos. Na, o už kudos tenka pirkti automobilius. Kudos — tai ir surinkti taškai lenktynėse, ir apdovanojimas. Surinkę tam tikrą jų sumą pakilsime kudos reitinge bei gausime galutinius, valiuta laikomus kudos, nes ankstesnieji tebus reitingo kilimo pagrindas.

Dar vienas žaidimo pliusas — trasos. Jos išties nuostabiai atrodo. Tenka lenktyniauti įvairiomis klimato sąlygomis: ryte, dieną, naktį, lyjant lietui. Smagu aplankyti įvairias vietas, pavyzdžiui, Maskvą, Sidnėjų ar Veneciją. Trasos sukurtos išties idealiai. Tuneliai, kalneliai, tiltai, staigūs kreivi posūkiai sukuria tikrą miesto pojūtį. Vienas gan didokas, ko gero, vienintelis šio žaidimo trūkumas — gyvybės stoka. Vienintelė gyvybė yra jūsų oponentai, o daugiau tarsi nė gyvos dvasios. Netgi paukščių nematyti, ką jau bekalbėti, kad vidury dienos nėra nei vieno automobilio ar pėsčiojo.

PGR 2 grafika ir garsas verti milžiniškų pagyrų. Žaidimo išvaizda bene geriausia, kokią teko matyti lenktynių žaidimuose. Netgi CMR serijai verta nusilenkti prieš PGR2. Visi automobilių modeliai atrodo kaip tikri, akinamai blizga, atrodo labai ryškiai, gerai matosi. Trasos — lyg realybėje. Lekiant Venecijos gatvelėmis, aplink matosi senos architektūros pastatai, visas kelias nusėtas nuskilinėjusiomis plytelėmis ir blizga nuo saulės spindulių. Žaidimo garsinė pusė — tikroviški automobilių variklių, avarijų, padangų skleidžiami garsai bei radijas su krūvomis dainų. Na, tikrai krūvomis, nes radijo melodijos užima net 1,6 GB atminties :).

Na, o jei jums nepakanka įrodymų, kad tai puikus žaidimas, trumpai papasakosiu apie iki šiol man nematytą naujovę. O tai ne kas kita, kaip Showroom, kuriame galima vaikščioti po automobilių saloną, suskirstytą į kambarius su firmų pavadinimais, bei apžiurinėti mašinas, jų duomenis ir charakteristikas. Svarbiausia, jog valdote ne mašiną, o žmogų. Ir be viso to mums galima įsėsti į jas bandomajam ratui. Kadangi pagrindinius automobilius galėsime išbandyti tik žaidimo pabaigoje, čia suteikiama puiki galimybė šiek tiek pasimėgauti šių „žvaigždžių" prabanga ir galingumu.

Tai tiek apie daugelio tituluojamą Geriausią 2003 X-box lenktynių žaidimą. Ką čia bepridursi... Unikalus, nuostabus žaidimas.

IIDI

IŠVADA 93
Geras žaidimas su geru geimplėjumi, garsu bei dar geresne grafika.

GARSAS 92
Tikroviški automobilių skleidžiami garsai.

MUZIKA 95
Krūvos, kartoju, krūvos dainų.

GRAFIKA 100
Apie tokią išvaizdą net sunku papasakoti. Ją tiesiog reikia pamatyti...

VALDYMAS 90
Lenktynių standartas, kurį lengvai perpranta ir pirmą kartą žaidžiantieji.

ĮDOMUMAS 94
Įtraukiančios miesto lenktynės prabangiais automobiliais.

Lord of the Rings: Return of the King

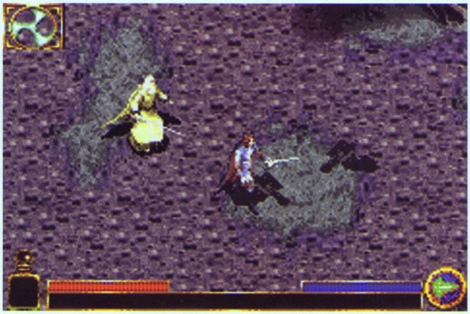
Kūrėjas: Griptonite I Leidėjas: Electronic Arts I Data: 2003-11-14 I Žanras: veiksmo

NUSILENKITE KARALIUI

Jau antrą kartą Žiedų Valdovą galime nešiotis su savimi kišenėje. Pirmas blynas neprisvilo, tik buvo kiek monotoniškas. Tuo tarpu iš antrojo tikimės dar daugiau. Ar pavyko pagerinti ir taip neblogą žaidimą? O gal nesulaukę pakankamai kritikos kūrėjai į tęsinį žvelgė kaip į eilinį piniginių pasipildymo šaltinį?..

Nuo pat pirmos akimirkos būname nustebinti smarkiai pasikeitusios išvaizdos: meniu kardinaliai pakeistas ir visi tie pakeitimai — vien į gerą pusę. Labai gražus įvadas, bet kita vertus, suteikia pernelyg daug vilčių pačio žaidimo išvaizdai. Two Towers istoriją nupasakojo smarkiai kartridžo atmintį ryjančiais trumpais filmukais. O tęsinyje šios idėjos atsisakyta, ir tai pagirtina, nes bet kuriuo atveju dauguma žaidėjų filmą yra jau matę, ir kelios sekundės ištraukų, įdėtos geimplėjaus sąskaita, tikrai nėra teisinga auka. Dabar siužetą pristato nejudantys paveikslėliai, o mums daugiau ir nereikia, nes kas ir kaip vyksta — patys jau iš anksčiau žinome. Jei dar nežinote — skubėkite išpirkti šią nuodėmę artimiausioje biblioteko-je, kino teatrą ar DVD nuomą.

Dar neįsigilinus į geimplėjaus pakeitimus, išvystame, kad žaidimas daugiau ar mažiau pagražėjo. Aplinka labiau detalizuota, veikėjai sudaryti iš daugiau taškų, jų judėjimas sklandesnis. Priešų gretos taip



pat patankėjo. Be jau pažįstamų orkų, trolių, vilkų ir t. t., išvysime vorus, dramblius bei daugiau gyvių iš naujojo filmo.

Maloniai nustebina gera garso kokybė, į kurią retas kūrėjas dėmesį atkreipia. Priešų riksmai, ginklų gaudesys ir šarvų girgždėjimas sudaro chaotišką kakofoniją, taikliai atspindinčią mūšio metu vykstančią beprotybę. Girdimos muzikos įspūdžiai dar geresni — visos melodijos perkeltos iš filmo, tad išties griebia už širdies ir stebina garso kokybe. Tiesa, žaisti patariu su ausinėmis, nes per kolonėles negirdėsite pusės to, ką gali pasiūlyti žaidimas.

Jei žaidėte *Two Towers*, turėjote pastebėti, kad labai greitai jus prislegia pilka monotonija. Jei iš pradžių kapoti priešus savo ginklu smagu ir nenuobodu, kiek pažaidus besikartojantys veiksmai ima erzinti, kiekvienas priešas sutinkamas paniurusiam žaidėjui spaudinėjant vis tą patį vieną mygtuką ir vangiai bėgiojant po lygius su monotonijos skraiste ant akių, uždengiančia bet kokią gražesnę detalę aplinkoje ar įspūdingesnį veikėją. Į tai naujojoje dalyje buvo atsižvelgta, ir kovos sistema perdaryta iš pagrindų. Lieka ta pati paprasta ataka, kuri su laiku bus nebenaudinga prieš vis stiprėjančius priešus. Trimis mygtukais galėsite užprogramuoti savo sugebėjimus, taigi kovos įkarštyje nereikės ieškotis savo sugebėjimų ilgame sąraše, o sumaigę trumpą kombinaciją galėsite ne tik vienu metu pulti ir pasigydyti, bet ir aktyvuoti skydą, kad naujos atakos jūsų nepažeistų. Jums paliekama laisvė apsispręsti, kurie sugebėjimai labiausiai pravers kovoje, o tai kautynėms suteikia gilumo.

Iš viso kiekvienas veikėjas turės po 12 įvairių įgūdžių. Vieni jų pagreitins veikėjo judėjimą, fizinę jėgą ar gynybą, o kiti bus praktiškai panaudojami kovos metu. Galėsite padidinti turimo ginklo galią, sustingdyti priešus ar netgi tapti nematomu ir visa tai pateikta kruopščiai nušlifuota grafika, atrodančia puikiai mažame ekranėlyje.

Ginklai vėlgi nebus šiaip sau kovos įnagiai. Žaidimo metu galėsite pirkti runas, kurias pritaisę prie ginklų pagerinsite tam tikras jų savybes. Vienu metu gali būti pritvirtinta tik viena runa, tad turėsite apgalvoti, kokia kuriomis aplinkybėmis geriausiai tinka.

Gydymosi sistema irgi pakeista. Praeitoje dalyje pasigydyti galėdavome atlikę burtą, o magijos galia pildydavosi stovint vienoje vietoje. Tad po kiekvieno sužeidimo galėjote stovėti vietoje ir pasipildyti sveikatą. Dabar žaizdas sugydyti reikės žolelėmis, taigi stovėjimas vietoje nebetenka prasmės, dėl to pagreitėjo žaidimo tempas ir nuolatinis veiksmas žymiai geriau išlaiko įtampą bei žaidėjo įsitraukimą į veiksmą.

Iš viso kelionę įveikti galėsite šešiais veikėjais: Gimliu, Aragornu, Legolasu, Gandalfu, Frodu ir Eovynu bei dviem slaptais veikėjais. Gera naujiena ta, kad kiekvieno veikėjo istorija bus skirtinga, skirsis didžioji dalis lygių, visiškai skiriasi įgūdžių tobulinimo medis bei kiekvienam personalus žaidimo būdas. Taigi kiekvienąkart žaisdami įgausite kitokią patirtį nei prieš tai. Be to, atrakinsite papildomų veikėjų bei papildomų lygių, kurie tik labiau skatina žaisti dar ir dar kartą.

Dar viena savybė, už kurią kyla noras išbučiuoti visus, prisidėjusius prie šio projekto, tai galimybė išsaugoti žaidimo progresą BET KUR ir BET KADA! Prisiminus kai kuriuos kūrinius, kuriuose išvis neleidžiama nieko išsaugoti viso žaidimo metu, čia pasijuntame lyg pasakoje. Bežaisdami privažiuojate troleibuso stotelę, kurioje privalote lipti, bet esate vidury tamsaus miško be jokių civilizacijos požymių? Ne bėda! Išsaugote žaidimą ir vėliau tęsiate jį, kur baigėte, ir tam nereikia ieškoti jokių specialių išsaugojimo vietų.

Yra ir dviejų žaidėjų kooperatyvinis režimas, galintis tapti dar viena priežastimi, kodėl nusipirksite šį žaidimą. Atsimenate Diablo pirmosios dalies Playstation konsolei privalumus, kai čiupdavote po pultą ir dienomis naktimis klajodavote su draugais tamsiais požemiais? Dabar iki tokio pat malonumo tetrūksta jungiamojo kabelio, kurį išties verta įsigyti. Galėsite ne vien kartu žaisti, bet ir keistis ginklais bei apranga. Taip pat prijungti GBA prie Gamecube'o ir atrakinti dar daugiau paslapčių tiek viename, tiek kitame žaidime.

Su tokiu išvaizdos ir žaidimo proceso smulkmeniškumu, su rūpestingu kūrėjų darbu prie žaidimo, nors tai ir nėra kūrinys galingai konsolei, su sėkmingu sveikintinų idėjų įgyvendinimu LOTR: The Return of the King negali būti praleistas pro mūsų akiratį. Žaidimas, atlyginantis už išleistus pinigus ir perkant ir sunaudotą laiką bei pastangas jį žaidžiant...

IŽygisI

+ PRIVALUMAI

+ Smarkiai ištobulinta grafika nesugadina Žiedų Valdovo įgauto gero vardo.
+ Muzika priverčia iš gėdos raudonuoti konkurentus.
+ Kiek kartų bežaistumėte, visuomet atrasite kažką naujo.

- TRŪKUMAI

– Per mažai dėmesio skiriama istorijai.
– Pritaikyta GBA SP. Kad pilnavertikai žaistumėte su GBA, reikalingas ypač stiprus apšvietimas.

IŠVADA 88

Jaučiasi kūrėjų įdėtos pastangos, o darbas su meile visąlaik bus gerai vertinamas...

GARSAS 68
Daug smulkių garsų susijungia į vieną nuostabią visumą.

MUZIKA 90
Melodijos gerai nuteikia ir kokybe negalima skųstis.

GRAFIKA 86
Daug detalių sukuria teisingą atmosferą.

VALDYMAS 92
Programuojami įgūdžių mygtukai verti aplodismentų.

SIUŽETAS 65
Visas dėmesys sutelktas į veiksmą.

ŠVYTURYS

Po įvadinio filmuko, čiupkite valdymo pultelį į rankas ir gavę Jade nugalėkite visus priešus. Po dar vieno intarpo atlikite super ataką, kad išsilaisvintumėte. Tuomet pulkite prie boso. Kai jį apsups į dantis panašūs dalykėliai, neleidžiantys jums atakuoti, atlikite tą patį super judesį. Jei atsistosite bosui iš dešinės pusės ir pakaitomis atliksite paprastų ir super atakų veiksmus, nebereikės jaudintis dėl boso puolimo. Nugalėję bosą, čiupkite pirmąjį perlą. Po intarpinių filmukų pasiimkite fotoaparatą ir nufotografuokite priešais esantį pirmąjį gyvūną. Tuomet pavaikščiokite aplink ir susirinkite vaistinėles.

Kai išspausite visą naudą iš švyturio, bėkite laukan ir nufotografuokite ten esančius gyvūnus. Kai turėsite pakankamai nuotraukų, gausite užtektinai taškų švyturio energijai atstatyti. Atlikę darbą, sekite sklandantį robotą iki Pey'j dirbtuvių. Pasikelkite M diską, įdėkite į M diskų grotuvą ir išsaugokite žaidimą, jeigu norite. Išėję iš dirbtuvių, sukite dešinėn ir nusileiskite laiptais iki visureigio. Jo dešinėje įjunkite generatorių. Pey'j jums ateis į pagalbą. Tuomet šokite vidun ir išvykite į Mammago.

MAMMAGO

Atvažiavę į Mammago, nusipirkite naują variklį. Jei nerandate šios vietovės, naudokitės kompasu.

JUODOSIOS SALOS

Pakalbėję su nepažįstamuoju, judėkite taku gilyn į salą. Prie Y pasukite kairėn. Dešinėje bus kitas gyvūnas, ir dar vienas, kai turėsite laidų žirkles. Kai pasieksite duris, pastatykite Jade ir Pey'j ant slėgio mygtukų, kad tos durys atsivertų. Eikite taku ir Pey'J papasakos apie savo reaktyvinius batus. Po intarpo pastatykite Pey'J ant kurio nors slėgio mygtuko ir ten tegu jis atlieka savo super judesį, kad perkeltų Jade į kitą lygį. Ten su Jade užlipkite prie dviejų kolonų ir pasukite sraigtą tarp jų. Nuleidę tiltą, eikite dėžių ir sprogmenų link. Atlikite su Pey'J super judesį ir kol dar raudonas maišą primenantis objektas dar bus ore, muškite jį lyg beisbolo kamuoliuką į sprogmenis. Atlaisvinę praėjimą, sukite kairėn. (Dešinėje bus keletas naudingų daiktelių.)

Kad nuleistumėte tiltą, atlikite dar vieną beisbolo ataką į sprogmenų vežimėlį. Perėję tiltą, padedami Jade nuleiskite vamzdį ir su abiem herojais pastumkite vežimėlį prie to vamzdžio, užlipkite aukštyn. Ten nuspauskite du slėgio mygtukus, kad atvertumėte duris. Kitoje patalpoje apžiūrėkite spinteles — vienoje jų turėtų būti laidų žirklės. Jomis prapjaukite tvorą ir praėję pro ją, grįžkite prie tilto, šalia kurio stovėjo sprogmenų vežimėlis. Ten prapjaukite dar vieną tvorą ir judėkite pirmyn.

Eikite su Jade pro kalną su raudonu maišu vidury (kol kas į jį nekreipkite dėmesio). Viršuje stumtelėkite vežimėlį į kitą pusę ir tada atlikite beisbolo ataką su tuo raudonu maišeliu. Su Pey'J užšokite ant mygtuko ir pakelkite Jade prie durų viršaus. Kitoje pusėje su Jade atverkite duris, kad Pey'J galėtų praeiti ir prapjauti tvorą. Pro ją judėkite tiesiai ir pasitikite naują piešą. Nugalėję pirmus du, pereikite tiltą, kur jūsų lauks dar daugiau. Besikaudami stenkitės panaudoti beisbolo ataką, kad vienas iš priešų trenktųsi į pakeltą tiltą. Baigę kovą kirskite tiltą, išsaugokite žaidimą bei susirinkite kristalus, ir tuomet su Jade nuleiskite platformą ir kilkite į kitą lygį.

Eikite taku, kol prieisite burbulų maišą. Trenkite kelis kartus į jį ir panaudokite Pey'J super ataką. Netrukus gausite misiją. Padarykite nuotrauką, naudodami fotoaparato priartinimo funkciją. Tuomet pasiruoški-

te kovai su bosu. Kad jį nugalėtumėte, palaukite, kol šis iškiš galvą, ir tada atlikite Pey'J super judesį ir pulkite su Jade. Ir tokius veiksmus kartokite nepakeista eilės tvarka. Pasibaigus kovai, pasiimkite perlą. Tai padarę, šokite visureigin ir judėkite Pėsčiųjų rajono link.

PĖSČIŲJŲ RAJONAS

Atvykę leiskitės taku žemyn, pasukite į kairę, pakilkite skardžiu, pasukite dešinėn ir dar kartą dešinėn. Turėtumėte išvysti Akudos barą — tai ir yra jūsų tikslas. Bare pakilkite laiptais aukštyn ir pakalbėkite su vyruku prie prekystalio. Pasirinkite slaptažodį ir palaukite, kol vyrukas susitvarkys. Jei nežinote, kurį pasirinkti, pažvelkite į Jade galvą — ji pati stebi bilietą. Gavę, ko norėjote, eikite į trečią kambarį ir įveskite kodą.

Viduje prieikite prie spintos ir spustelėkite veiksmo mygtuką, kad patektumėte į slaptą kambarį.

Po intarpo išeikite iš kambario ir apskritai iš baro. Galite dar sužaisti žaidimą, panašų į ledo ritulį, ore už du perlus (vėliau žaidime galėsite ir už vieną sulošti). Taip pat kairėje laiptų pusėje prie stalelio sėdi mergina su vaikinu, kuris slepia kambario Nr. 2 slaptažodį. Geriausiai jį įžiūrėsite pakilę laiptais ir priartinę vaikiną fotoaparatu. Iš ten kodo neuždengia jo ranka.

Išėję iš baro eikite tiesiai, į dešinę, vėl į dešinę ir leiskitės žemyn skardžiu. Apačioje pasukite kairėn, praeikite sargybinį ir įženkite į Ming-TZU parduotuvę. Parduotuvėje jokiu būdu nepagailėkite pinigų gyvūnų ir perlų detektoriams. Tai labai palengvins tolimesnį žaidimą. Apsipirkę išeikite iš parduotuvės, sėskite į visureigį ir išvykite į Mammago.

MAMMAGO

Nusipirkite Neutralizuojančią patranką ir pajudėkite gamyklos link. Patranka pravers besikaunant su skraidančiais sargybiniais, kurie neleidžia įeiti į tam tikras teritorijas, pavyzdžiui, į ta pačią gamyklą. Laikykite šaudymo mygtuką, kad aktyvuotumėte patranką.

GAMYKLA

Gamykloje nufotografuokite raudoną kodą prie pat įėjimo. Įsitikinkite, kad padarėte kokybišką nuotrauką — ji turėtų automatiškai pasikrauti, kaip ir gyvūnų nuotraukos. Gavę kodą, atrakinkite duris ir eikite tiesiai. Su Pey'J prapjaukite tvorą ir su Jade ją išspirkite. Su Jade nueikite pro raudonus stulpelius ir nulenkite svirtį, kad padarytumėte praėjimą Pey'J. Paspauskite ant dėžės, kad Pey'J jums padėtų. Kai dėžė užstrigs, apsisukite ir nustumkite ją prie elektros srovės. Kuomet apeisite apsaugą, sukite į kairę ir į kabinetą su užrašu „Laboratorija". Kai pasieksite liftą, kol kas nekreipkite į jį dėmesio ir eikite toliau. Nuspauskite du elektros saugiklius, esančius dešinėje ir kairėje elektros iškrovos pusėje. Taip praeisite pro elektros srovę, kad gautumėte daugiau gyvūnų ir perlų. Grįžkite prie lifto. Įeikite vidun ir su Pey'J nuspauskite mygtuką. Eikite tiesiai, kol neužpuls robotai. Juos nugalėti galite stumtelėję elektros iškrovų link. Baigę kovoti, eikite pro duris.

Kitame kambaryje nufotografuokite vamzdelyje esantį daiktą. Tada gaukite kodą ir pasiimkite Gyrodiskų pabūklą. Juo šaukite tris kartus į virš žmogaus esantį žalią daiktą vamzdelyje. Po intarpo čiupkite perlą ir prasilaužkite pro grotas prie grindų. Su Jade nušliaužkite pro skylę į kitą patalpą, kurioje sutiksite bosą. Kad pradėtumėte kovą, pribėkite ir pulkite jį. Super atakos pasikrovimo laikas per ilgas, todėl pulkite paprastomis. Kai bosas liuoktels šalin, nusitaikykite pirmu asmeniu ir nušaukite jį, kol jis pats nenušovė jūsų. Kai bosas šoktels aukštyn, bėkit šalin. Jam nusileidus, žalia apsauga neleis jums jo žaloti savo lazda. Vietoje to, šaukite kartą į jį ir tik tada pribėkite ir imkite daužyti lazda. Kartokite šią kovos taktiką, kol pasieksite pergalę.

Po intarpo eikite pro duris su užrašu „Elektrinis kambarys". Viduje išsisukite nuo laidų ir eikite į tolimesnę patalpą. Ten eikite palei duris ir apsisukite aplink. Tuomet šaudykite į vėdintuvą, kol atsistatys energija duryse. Eikite pro duris iki kito kambario galo. Ten bus trikampis raktas. Nugalėkite priešą ir pasiimkite raktą (lengviausia tai bus padaryti su beisbolo triuku). Prieikite prie trikampių durų ir pabandykite panaudoti raktą. Nugalėkite priešus ir tada iš tikrųjų atrakinkite duris. Paimkite saugiklį, esantį dešinėje, ir greitai eikite aplink centrą, kol pasieksite antrą saugiklį. Skubiai jį pasikelkite, kol elektra dar nesugrįžo.

Kai turėsite abu saugiklius, grįžkite prie pagrindinio lifto, kur vyko kova su bosu. Neužmirškite patikrinti, kur buvo elektros srovė. Grįžę prie lifto su Jade įstatykite saugiklį dešinėje lifto pusėje. Tuomet leiskite Pey'J pritvirtinti dalis kairėje. Tada su Jade pažvelkite į dešinę lifto pusę, virš pritaisyto saugiklio, pirmu asmeniu. Ten išvysite perspėjimą, į kurį telieka iššauti,

kad atstatytumėte elektrą liftui. Pakilkite juo į kitą aukštą. Ten nugalėkite priešus ir su Jade užlipkite aukštyn, ant sienos įrenginių, priešingoje pusėje durims. Pereikite tiltą ir jei būsite labai atidūs ir greiti, spėsite nufotografuoti nematytą gyvūną.

Eikite tolyn, kol prieisite aklavietę. Grįžkite visą kelią atgal per tiltą. Po intarpo pajudinkite dėžę durų link, tuomet pažvelkite pro angą ir šaukite į jungtuką, kad atvertumėte duris. Išspirkite groteles ir šliaužkite į kitą patalpą. Šliaužkite, kol pamatysite du sargybinius. Dabar prasideda sėlinimo ir slapstymosi lygis. Pro sargybinius tiesiog prašliaužkite, pasistenkite pernelyg arti prie jų nepriartėti. Nusileiskite žemyn ir šliaužkite iki žemos sienos galo. Palaukite, kol sargybinis nusisuks, ir prašliaužkite pro juos abu į kitą patalpą. Eikite koridoriumi, kol priartėsite prie kito sargybinio. Čia palaukite, kol jis nusisuks, o tada pribėkite ir trenkite iš už nugaros. Tuomet trenkite dar kartą ir tęskite kelią.

Kai susitiksite HH, šaukite į baltus jungtukus žemiau liepsnų. Ilgai nedelskite, nes tuojau vėl ims liepsnoti. Tada su HH paspauskit raudoną jungtuką, kad praleistų jus pro raudonas grotas. Greitai prabėkite pro atsidariusį įėjimą, kol grotos neužsidarė. Eikite koridoriumi, kol prieisite dar vieną sargybinį. Prieš sukdami už kampo, užlipkite kaire puse ir nušokite už pat sargybinio. Sumuškite jį ir eikite toliau. Palaukite, kol sargybinis nusisuks, ir tuomet prasėlinkite pro jį. Po intarpo nuspauskite svirtį ir eikite į dešinę išsaugoti žaidimo. Tuomet palaukite, kol konvejeriu važiuojanti kuri nors dėžė užstos sargybiniams vaizdą, ir eikite palei ją tokiu pačiu greičiu, kaip ir ji juda. Eikite palei kairę, kol prieisite raudonas grotas. Tada išvysite praėjimą dešinėje. Greitai prasmukite pro jį, kol nė vienas sargybinis nesuuodė. Ten paeikite tiesiai ir sukite į kairę.

Nužudykite visas žiurkes ir eikite tiesiai, kol prieisite prekių automatą. Pasiimkite iš jo prekių, jei tokių dar neturite, apsisukite ir padėkite vieną jų ant spintelės atbrailos. Skubiai nufotografuokite dar vieną gyvūną. Tuomet grįžkite atgal ir sukite dešinėn. Ten lipkite aukštyn dėžėmis ir jomis nueikite į kitą kambarį. Jei sunkiai orientuojatės, naudokitės žemėlapiu. Čia nulenkite svirtį dešinėje, o patys eikite į kairę, kur stovės sargybinis, tad būkite budrūs. Kitame kambaryje pasiimkite Pey'J batus iš spintelės ir M diską kairėje. Tęskite kelionę ir nusvieskite du priešiškai nusiteikusius robotus į elektros barikadas. Eikite pro įėjimą, esantį priešingoje pusėje nei spintelė, kurioje radote Pey'J batus, pasiimkite ten dar vieną M diską ir išsaugokite žaidimą. Kitame kambaryje prašliaužkite arba peršokite mėlynus strypus. Paspauskite mygtuką ir skubiai įveikite raudonus strypus, kol durys dar neužsidarė. Šliaužkite į kitą patalpą, palaukite, kol sargas nusisuks, ir tuomet lįskite į skylę žemiau jo. Tada užlipkite už pat jo nugaros ir palaukę, kol tasai atsisuks, trenkite. Pakilkite mėlynu skraidančiu liftu į kitą lygį.

Kitame lygyje sargybinius žymiai lengviau nudobti nei apeiti nepastebėtam. Pirmąjį nužudykite, kai šis užeis už kampo ir atsuks jums nugarą. Palaukite už sienos, kol antras sargybinis ateis prie negyvo bendradarbio, ir tada nupilkite ir jį. Eikite pro dvejas automatines duris kaire jų puse. Atsargiai išeikite ir, atsiradus gerai progai, staigiai pulkite į dešinę, pro skylę sienoje. Eikite iki pirmo išėjimo ir pasukite judančių dėžių link. Skubiai pašokite, užsikabinkite už dėžės šono ir važiuokite su dėže iki antro konvejerio. Juo važiuokite į kitą lygį. Peršokite mėlynus strypus ir pasilenkite žemiau elektros iškrovų. Eikite iki diskų skaitytuvo. Ten šaukite į jungiklį virš elektros srovės, kad privažiuotų platforma. Užlipkite ant platformos ir šaukite dar kartą. Staigiai išsisukite nuo elektros iškrovos, kol judėsite į kitą pusę. Apačioje, vandenyje, bus dar vienas gyvūnas.

Eikite taku ir praėję sargybinį prašliaužkite arba peršokite per judančius mėlynus spindulius. Po pokalbio nufotografuokite sargybinį, nusiėmusį šalmą. Palaukite, kol sargai atsuks jums nugaras, ir nueis į šoną, tuomet sekite iš paskos. Patekę į kitą kambarį, palaukite, kol jame esantis sargybinis nusisuks, ir sekite jam iš paskos, šokinėdami virš mėlynų strypų. Nusileiskite žemyn ir sėlinkite palei bloką, skiriantį jus patį ir sargybinį. Išlaukite tinkamos progos, kai sargas nusisuks, ir nušaukite jį. Į pagalbą atbėgs kitas sargybinis. Staigiai apsisukit 180 laipsnių kampu, sukit kairėn ir grįžkit į kampą, kur matėte lentyną. Atidarykite ją ir pasiimkite kvadratinį raktą. Grįžkit nuo ten, kur pradėjot, ir palaukit, kol apsauga nusiramins. Kai kelias atsilaisvins, grįžkit prie raudonų strypų ir panaudokite kvadratinį raktą. Tuomet eikit toliau, kol prieisite dar vienerias duris, kurios reikalauja kvadratinio rakto.

Eikite pro duris ir panaudokite raktą dar kartą, kad išjungtumėte raudonus strypus. Nušaukite sargybinį į nugarą ir padarykite skeleto juodame ekrane nuotrauką (jei tokio ten nėra, palaukite kelias akimirkas) — taip įvykdysite savo misiją. Gaukite kodą ir atrakinkite duris. Eikite pro jas ir kitame kambaryje pamatysite judančius kranus. Išsitraukite fotoaparatą ir pažvelkite aukštyn. Po intarpo pribėkite prie vienos iš boso kojų ir trenkite. Kovos su bosu raktas yra trankyti koją, priešingą HH, kad priverstumėte jį ją pakelti. Tuomet greitai atlikite HH super ataką, kad bosas nukristų ir atvertų liuką. Skubiai šaudykite į jį, kol dar nespėjo užsidaryti. Pakartokite visa tai keturis kartus (kiekvieną kartą liukas užsivers vis greičiau) ir bosas bus nugalėtas. Pasiėmę perlą, išeikite iš patalpos.

Nusileiskite liftu žemyn ir grįžkite prie savo visureigio. Sukite į dešinę ir su HH išdaužkite metalinius strypus. Eikite tiesiai ir ten įstatykite antrąjį saugiklį. Po intarpo skubiai grįžkite prie visureigio. Visų pirma eikite prie įėjimo priešaky (galite nebesijaudinti, laiko turite į valias), pasiimkite perlą ir padarykite gyvūno nuotrauką, jei jos dar nepadarėte, tuomet greit šokite į visureigį ir išvažiuokite į miestą.

PĖSČIŲJŲ RAJONAS

Atvykę į miestą, judėkite į Pėsčiųjų rajoną. Tuomet eikite į Akuda bare esančią slaptavietę. Po

intarpo galite pakalbėti su kitais, o tada eikite į slaptą kambarį ir susirinkite perlus. Išėję iš baro nuvykite prie Ming TZU parduotuvės. Viduje bus perlas. Šalia parduotuvės esančioje būdelėje, kuriai atrakinti reikalingas kvadratinis raktas, yra dar vienas perlas. Taip pat kairėje, už sargybinio nugaros, yra

durelės. Kambaryje apžiūrėkite spintelę ir ją pastumkite — atsivers skylė. Eikite atrastuoju taku, kol prieisite atvirą vietą. Čia turėsite pasilenkti, peršokti, išsisukti ar bėgti kartu su konvejerio diržais pro kliūtis, kol galų gale pasieksite perlą. Po viso to grįžkite prie savo visureigio.

MAMMAGO

Įsėdę į visureigį, nuvykite į Mammago, kur nusipirkite šuolių įrangą. Daugiau kol kas čia nėra ką daryti. Važiuokite į Hillys rajoną.

HILLYS

Pajudėkite Skerdynių namo link (pakeliui peršokite per raudoną barjerą virš vandens). Naudokite kompasą, jei negalite rasti.

SKERDYNIŲ NAMAS

Eikite į trečias lenktynes. Pačiu renginiu nesirūpinkite, kol pamatysite raudonus strypus, uždengiančius praėjimą (jie iškart už turbo paketo lenktynių lauke). Peršokite juos (iš pradžių gali būti kiek sudėtinga tai padaryti) ir važiuokit taku. Po kiek laiko privažiuosite torpedų pabūklus. Pastumkite sklandančias dėžes į juos, kad šie jūsų nenumuštų. Sudaužykite pirmą ir trečią pabūklą, nes yra tik dvi dėžės. Pajudėkite toliau, pakeliui panaudodami dėžę, kad susprogdintumėte miną anksčiau laiko.

Prišvartuokite savo visureigį ir pakilkite taku aukštyn. Su Jade pastumkite vieną durų pusę, tuomet atbėgs HH ir padės duris atverti. Šokite į visureigį ir judėkite pro atidarytas duris. Naudokite sklandančias dėžes, kad išvengtumėte besisukančiųjų lazerių. Būkite atsargūs kitame kambaryje,nes didelis ventiliatorius gali nustumti jus prie minų. Stenkitės judėti dešine puse (prie sklandančių dėžių), kad galėtumėte valdyti visureigį. Tuomet šaukite į minas ir pakilkite aukštyn. Plaukite pro horizontalius ir vertikalius ventiliatorius, kol pasieksite pilną minų baseiną. Šaukite į kai kurias minas, kad atlaisvintumėte kelią, ir plaukite toliau.

Praplaukę pro tunelį, sunaikinkite minų pabūklus su jau išbandytu sklandančių dėžių metodu. Viena dėžė bus vandenyje, kitos dvi ant kranto atbrailos. Kad jas pasiektumėte, plaukite pro vieną iš dviejų kiaurymių. Kai priplauksite tris kiaurymes, plaukite vidurine, nes kitos dvi baigiasi aklavietėm. Išlindę viršuje, nustumkite dėžes žemyn. Tolimiausiają lengviausias būdas numesti yra kartą iššovus į ją. Sunaikinę raketų pabūklus, su dėžėmis sunaikinkite minas ir plaukite toliau.

Kai priartėsite prie vartų, blokuojančių praėjimą, išlipkite iš visureigio ir šaukite į jungiklį ant bokšto kitoje pusėje. Ten pat bus ir pora gyvūnų jūsų nuotraukų kolekcijai. Prie kitų vartų pasukite į kairę su Jade — ji pralis ten, kur HH netelpa. Lipkite viršun ir nukaukite skraidančius robotus (po porą kartų šaukite į žalius bakus). Dabar lipkite aukštyn iki pakraščio (šalia vandens, o ne lazerių) ir apsižiūrėkite aplinkui (virš besisukančių lazerių). Turėtumėte pastebėti baltą jungtuką kairėje vartų pusėje, už besisukančio sraigto. Šaukite į jį ir nuskubėkite atgal prie visureigio. Tuomet skubiai plaukite pro vartus, kol jie dar neužsidarė.

Kitoje vartų pusėje lipkit lauk ir grįžkite prie besisukančių raudonų lazerių. Su HH juos numuškite ir tęskite kelionę pro praėjimą patalpos gale. Kitame kambaryje pasiimkite žemėlapį ir grįžkite prie vartų jungiklio. Eikit kairėn nuo M diskų skaitytuvo ir su Jade užkopkite aukštyn, kol ji pasieks vartus. Tuomet su HH paspauskite vartų jungiklį. Jei eisite dešinėn atsivėrus vartams, gausite progą nufotografuoti dar vieną gyvūną. Tuomet eikite į kairę, kol prieisite praėjimą. Nusvieskite robotą į elektros srovę ir grįžkite į kambarį, kuriame radote žemėlapį. Susitikite su HH ir su juo išlaužkite metalines grotas kambaryje, kuriame nukovėte robotą. Kad ten patektumėte, nustumkite dėžę į kambarį, kuriame prieš tai radote žemėlapį. Kitas sutiktas sargybinis gali būti rakštis patys žinote kur, jei nežinosite paprasto triuko: išlaukite momento, kol jis atsistos tarp Jade ir HH, o kai atsisuks į Jade, atlikite HH super ataką.

Tarp dėžių, esančių dešinėje, slepiasi gyvūnas. Taigi greitai iššaukite į dėžes ir dar greičiau nufotografuokite iš už jų išbėgantį gyvūną. Jei nespėsite nufotografuoti, šaukite į kitas dėžes, už kurių ką tik pasislėpė gyvūnas. Nuspauskite jungiklį, kad gautumėte transporto priemonę, ir važiuokite tiesiai. Kai išlipsite, su HH nuspauskite priešingoje pusėje ventiliatoriams, kad atrastumėte dar vieną gyvūną. Priešus nusvieskite į elektros iškrovas. Tuomet paimkite antrą trikampį raktą ir nueikite į kambarį, kuriame buvo dvi elektros iškrovos. Ten rasite perlą.

Duokite HH trikampį raktą ir atverkite duris. Pasiųskite HH, kad išjungtų lazerius ir tuomet skubiai šliaužkite į kitą pusę, kol lazeriai vėl neįsijungė. Po trijų lazerių serijų pasieksite savo misijos tašką. Eikite į tolimąjį kairįjį kambario kampą ir nušaukite sargą kairėje. Kai kitas sargybinis atsisuks į Jade, trenkite jam su HH. Jei jis puls HH iš paskos, skubiai pribėkite ir trenkite jam su Jade. Štai ir viskas. Padarykite jums reikalingą nuotrauką, apžiūrėkite spinteles ir grįžkite atgal prie visureigio.

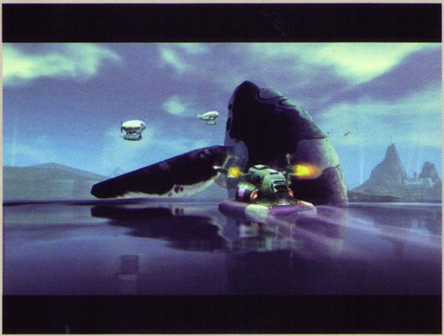
Važiuokite koridoriumi ir kai pasieksite kryžkelę, sukite į kairę. Judėkite keliu, kol pamatysite krioklį. Dešinėje jo pakilkite į kalną, prisišvartuokite ir eikite vidun. Su Jade pralyskite pro vamzdžius kairėje. Kai kitoje pusėje išvysite elektros iškrovas ir sargą, pažvelkite į sargo kairę ir priartinkite jungiklį. Šaukite į jį, užlipkite ant platformos ir šaukite dar kartą. Saugokitės elektros srovių pakeliui. Kitas epizodas gali būti gan sudėtingas. Turėsite stebėti sargus ir nuspręsti, kada yra geriausia proga eiti. Čia gidas niekuo negali padėti, teks patiems paprakaituoti :) Jei būsite netoli tikslo ir jus pastebės, nerkite į išėjimą ir nebūsite gaudomi. Reakcijos išbandymas.

Kitoje patalpoje svieskite elektrinę dėžę tarp dviejų mėlynų barjerų ir saugiklio laikiklio. Tada skubiai leiskitės žemyn koridoriumi ir čiupkite saugiklį, kol neatsistatė energija. Panaudokite saugiklį ir lipkite į liftą. Turėtumėte žinoti, ką čia reikia daryti, tad išvalykite taką. Atidarykite spintelę, o po to sukite pro duris kairėje. Turėtumėte išvysti sargą, nusigręžusį į jus nugarą. Turėsite prasėlinti pro du sargus, išsisukti nuo minų ir nuo skraidančio detektoriaus. Kai pasieksite kitą galą, šliaužkite pro praėjimą. Susirinkite naudingus daiktus ir grįžkite į kambarį, kuriame buvo du robotai. Eikite pro kitas duris ir toliau koridoriumi, išsisukite nuo minų.

Prieisite kambarį su keturiais sargybiniais. Luktelėkite ir įsidėmėkite, kokiais laiko tarpais ir maršrutais vaikšto jie. Kai bus saugu, ženkite pirmyn. Sekite paskui sargą sėlindami dešiniau jo ir nusiridenkite į plyšį priešaky. Šiame kambaryje pasiimkite perlą ir išjunkite

raudonus barjerus. Grįžę prie plyšio, pro kurį įlindote, saugiai nugalabykite visus keturis sargus ir tik tada išlįskite. Grįžkite atgal ir išeikite pro išėjimą. Tuomet sukite į kairę ir pro duris (priešais turėtų būti elektros iškrova). Eikite į kairę ir pastumkite dėžę, kad atlaisvintumėte sau kelią. Trenkite į elektrinę dėžę ir skubiai prašliaužkite pro praėjimą. Išsisukite nuo minos, palįskite po mašina ir pranerkite pro mėlynus barjerus. Greitai čiupkite priešais esantį saugiklį, kol energija neatsistatė. Laikydami saugiklį rankoje grįžkite ten, kur judinote dėžę, ir tada grįžkite prie elektros iškrovos, kurią matėte, kai pirmąkart įėjote į šią patalpą. Pasinaudokite liftu ir išlipę nusileiskite taku žemyn.

Nušaukite sargą ir pakilkite aukštyn pro duris, kur rasite šiokių tokių gėrybių. Būkite atsargūs, kai eisite priešais mėlynus barjerus, nes sargybinis gali jus pamatyt. Grįžkite atgal ir eikite pro duris apačioje. Šliaužkite, ir kai sargas atsistos ant judančios platformos, skubiai šaukite į jungiklį. Patys užlipkite ant tos platformos, atsitūpkite ir šaukite į jungiklį dar kartą. Prasėlinkite pro tris sargus ir eikite pro duris. Vėl susitiksite su HH, todėl eikite į kairę, pro raudonus barjerus, kad surastumėte kitą nuotrauką. Prisėlinkite už dviejų sargų ir padarykite nuotrauką, tada tyliai pasišalinkite ir grįžkite prie visureigio. Panaudokite jungiklį, kad išjungtumėte raudonus barjerus, jei to dar nepadarėte, nes kitaip nepraeisite iki savo visureigio.



Įsėdę į transporto priemonę, leiskitės žemyn kriokliu ir sukite į dešinę. Praplaukite skraidantį detektorių ir šaukite į dvi dėžes, kad šios sunaikintų minų pabūklus. Toliau leiskitės žemyn, pakeliui išnaikinkite minas. Tada išlipkite lauk. Kai prieisite metalines grotas, leiskite HH pro jas prasilaužti ir „išjungti" apsauginį. Pasukite kairėn ir užlipkite į viršų trumpomis kopėtėlėmis. Išdaužkite groteles, prašliaužkite pro atsivėrusią angą ir išlįskite kitoje pusėje. Dabar nušaukite sargą, o tada šaukite į jungiklį ir nuskubėkite pro atsivėrusias duris, nes jos užsidaro per nustatytą laiko limitą. Kairėje pamatysite kambarėlį, kuriame rasite įvairių gėrybių. Pakilkite aukštyn ir „žąsele" pereikite tiltą. Šliaužkite žemyn taku, prasėlinkite pro du sargybinius.

Tuomet sukite dešinėn ir užstumkite dėžę ant lifto. Nusileiskite žemyn ir trenkite į elektrinę dėžę, kad gautumėte saugiklį. Dabar tą pirmąją dėžę panaudokite kaip pakopą, kad galėtumėte grįžti atgal į viršų. Dabar pakilkite oro liftu ir prasėlinkite pro du sargus. Eikite visąlaik į kairę, tada tiesiai ir galų gale pasukite į dešinę, prasėlinkite pro sargybinius. Kitoje patalpoje pasiimkite perlą. Saugokitės patruliuojančio sargo, kai eisite pro M diskų skaitiklį. Jei būsite pastebėtas, skubiai nusileiskite oro liftu ir eikite tiesiai, kol prieisite vietelę, kurioje galima įstatyti saugiklį.

Užsikabinkite už dėžės ir važiuokite kartu su ja virš konvejerio takelio. Dabar takeliu važiuoti negalėsite, tad nušokite šalia jo ir sukite į patį pirmą praėjimą kairėje. Jis baigiasi aklaviete, bet ten rasite vertingų daiktų. Išlindę, sukite į kairę ir išjunkite raudonus barjerus nuspaudę jungtuką. Tuomet eikite pro duris dešinėje. Eikite tiesiai, kol nesutiksite HH. Apeikite minas ir nugalėkite priešus. Užlipkite pirmu vamzdžiu aukštyn, esančiu priešingoje įėjimo pusėje, ir tuomet su HH spustelėkite jungtuką, kad išjungtumėte elektros srovę. Prasėlinkite pro tris sargus ir eikite tiesiai, kol išeisite laukan. Išvysite nugara į jus stovintį sargybinį. Nušaukite jį be gailesčio.

Eikite tolyn, kol išeisite iš patalpos, ir dar kartą išvysite nugara į jus stovintį sargą. Pasielkite su juo kaip ir su pirmuoju. Kitus du sargybinius nušauti lengviausia taip: nužudykite vieną, patykokite, kol kitas atbėgs jam į pagalbą, ir tuomet nušaukite antrą. Paprasta. Atsikratę sargų, pasiimkite saugiklį, apeikite aplink ir nusileiskite žemyn. Pažiūrėkite į kitą krantą už vandens telkinio ir ten išvysite trečiąją, paskutinę, nuotrauką. Tuomet grįžkite atgal pro mėlynus barjerus, panaudokite saugiklį, kad pro juos praropotumėte. Ši

vieta turėtų jums būti žinoma. Grįžkite iki visureigio. Laikas išvykti, tad judėkite prie išėjimo. Kai pasieksite vartus, sukite į kairę, pakilkite į viršų ir išdaužkite tvorą. Plaukite toliau, įveskite kodą ten, kur anksčiau vedėte raudonų barjerų kodą. Pakėlę vartus, susprogdinkite dvi minas ir vėliau pasukite į kairę, kad grįžtumėte į 3 ir 4 lenktynių takus.

HILLYS

Grįžkite į miestą ir važiuokite į pėsčiųjų rajoną.

PĖSČIŲJŲ RAJONAS

Eikite į slaptą būstinę. Kai ten atliksite viską, ko jums reikia, išeikite iš baro ir eikite pro duris dešinėje. Viduje pastumkite dėžę ir su Jade šliaužkite vidun. Eikite taku, žemiau mėlynų barjerų, ir atsigulkite, palaukite, kol įsitikinsite, kad esate saugūs. Po to dar kelis kartus pulkite ant žemės, kad išsisaugotumėte nuo judančių raudonų barjerų. Po kiek laiko sukite kairėn ir palaukite, kol raudoni barjerai išsijungs. Judėkite kaip įmanoma greičiau ir atsigulti turėsite dar tris kartus. Žinoma, galite ir panerti virš barjerų, kai šie priartės prie jūsų. Galiausiai nukriskite ant kažkokios mašinos ir judėkite mėlynų barjerų link. Eikite taku ir peršokite mėlynus barjerus.

Kitoje patalpoje palaukite, kol praėjimas taps laisvas, prašliaužkite po mėlynais barjerais ir pasislėpkite už bloko. Toliau teks sekti paskui sargybinį. Judėkite atsargiai — pakankamai arti jo, kad praeitumėte pro raudonus barjerus, bet išlaikydami saugų atstumą, kad sargas jūsų nepastebėtų. Pusiaukelėje, po trečios barjerų blokados, užlipkite trumpomis kopėtėlėmis (nesijaudinkite, kad jus pastebės, nes nuo to neįmanoma išsisukti), šliaužkite pro pirmą praėjimą dešinėje, kol pasieksite kitą praėjimą su sudužusiais stiklais. Pažiūrėkite pro langą, šaukite į jungtuką, grįžkite prie pirmo praėjimo ir ten šaukite į jungtuką. Tuomet leiskitės žemyn.

Nusileidę paimkite tris perlus, atidarykite duris ir šliaužkite į kitą patalpą. Visą laiką šliaužkite. Sekite paskui sargą, kol prieisite jungtuką. Palaukite, kol sargas praeis pro kitą mėlyną barjerą, ir tada spustelkite jungtuką. Greitai šliaužkite aplink, prie įėjimo, ir prasiridenkite pro užsidarinėjančias duris. Ten sukite už kampo ir sustokite. Tikslas yra išvengti sargų dėmesio, kol liftas kyla. Štai schematiškas brėžinys, iš kurios pusės kiekvienam sargui turėtumėte stovėti, kad nebūtumėte pastebėti. Kad spėtumėte patekti į 5 poziciją, turėsite ridentis.

```
 1)    2)    3)    4)    5)    6)

  _     _     _     _     _     _
 xI_I  I_I  xI_I  xI_I  I_I   I_I

 _     _     _     _     _     _
 I_I   I_Ix  I_I   I_I   I_I  xI_I
                   x
```

Atkreipkite dėmesį į tai, kad gausite švieselių perspėjimus. Kai liftas sustos, sekite paskui sargą, užšokite ant bloko ir tada šokite prie įėjimo. Išdaužkite groteles ir šokite žemyn, kur susitiksite su HH. Susirinkite visas gėrybes ir nufotografuokite gyvūną, tuomet išjunkite raudonus barjerus ir eikite lauk. Judėkite Ming TZU parduotuvės link, kur jums kelią užtvers trys raudoni barjerai. Panaudokite Žvaigždžių raktą ir eikite toliau. Su HH paspauskite jungtuką ir pakilkite liftu. Čia turėsite prasėlinti pro patalpą nepastebėti. Gali prireikti kelių bandymų, tačiau nieko nėra neįmanomo. Nėra ir jokių patarimų iš mūsų pusės šios vietos įveikimui, nebent — būkite kantrūs :–). Kai vėliau išvysite sargą, palaukite, kol susidarys geros aplinkybės jam sekti iš paskos. Tuomet sukite į dešinę ir nuspauskite jungtuką. Greitai nerkite pro duris.

Susirinkite perlus, atidarykite duris ir peršokit per vamzdį. Prieš šokdami per ugnį, įsitikinkite, kad turite bent 5–6 širdeles sveikatos. O tada bėkite kaip tik galite tiesiai, peršokdami kliūtis. Dabar galite eiti į Ming TZU parduotuvę ir pasiimkite perlą. Jei pasakysite Ming TZU slaptažodį, gausite keturis M diskus. Dabar grįžkite prie visureigio. Pakeliui apatiniame aukšte pasukite į kairę ir pamatysite kelią užtveriančias grotas. Su HH jas išlaužkite ir eikite toliau. Paspauskite jungiklį, įlipkite į liftą ir tada su HH paspauskite jungiklį. Eikite tiesiai, pasilenkite, kad jūsų nepamatytų apsauga. Turėsite ridentis, kad pasiektumėte priedangas. Praeję vienus sargybinius, eikit prie kitų. Privalėsite išvengti skraidančių detektorių ir sargų tuo pat metu. Pasislėpkite už bloko ir palaukite, kol sargybinis priartės. Tuomet paprasčiausiai trenkite jam.

Kitame kambaryje turėsite atsistoti ant slėgiui jautraus pagrindo ir staigiai išsisukti nuo raudonų barjerų. Pranerkite pro mėlynus barjerus ir prasiridenkite pro užsidarinėjančias duris. Pasiimkite perlą ir atlikite jau anksčiau minėtus veiksmus su slėgiui jautriu pagrindu, kol pasieksite išėjimą. Susirinkite perlus prieš išeidami. Nuspauskite mygtuką, kad pasipildytumėte sveikatos ir bėkite tiesiai, kiek įstengiate greičiau. Tuomet perlipkite dėžėmis išėjimo link. Eikite prie visureigio ir važiuokite iki švyturio.

ŠVYTURYS

Apžiūrinėkite švyturio viršūnę, kol prasidės intarpas. Po jo suraskite gyvūną ir grįžkite į visureigį, pakeliui nukaudami priešus. Nuspauskite raudoną jungtuką ir įdėkite skrydžio stabilizatorių į jo vietą. Traukite vulkano link (virš Juodosios salos). Įskriskite į jo vidų ir lipkite lauk. Mėlynas daiktas ant sienos — irgi gyvūnas. Kai prieisite kiaurymę, su Jade peršokite ją, ir tada pereikite tiesiai. Jau turėtumėte žinoti, kaip nuleisti tiltą, taigi susitikite su HH ir tęskite kelionę. Pakeliui žudykite visus priešus ir rinkite perlus. Baigę grįžkite į visureigį, jį prijunkite prie laivo. Jūsų tikslas — surinkti trisdešimt perlų. Jei jų dar trūksta, nuvykite prie įėjimo, tarp Miesto ir Juodosios salos kairėje. Naudokitės perlų lokatoriumi. Atsijunkite nuo laivo ir važiuokite vidun. Išlipkite ir eikite durų link, pakeliui nukaudami priešus. Kaip praeiti pro elektrinius barjerus, taip pat jau žinote. Jei jums reikia dar priešų, nuspauskite jungtukus. Dabar turėtumėte turėti pakankamai perlų. Jei ne — naudokitės perlų lokatoriumi. Susirinkę užtektinai, traukite Mammago link. Tiesiai ten nuskristi galite laivu, tad nereikės nuo jo atsijungti, nes mieste yra nusileidimo aikštelė.

MAMMAGO

Nusipirkite kosmoso variklį ir grįžkite į laivą. Dabar atėjo jūsų paskutinis šansas susirasti nenufotografuotus gyvūnus ar perlus, kurių dar neturite. Turėtumėte turėti 88 perlus ir 55 gyvūnų nuotraukas (kosmose galėsite nufotografuoti dar vieną). Kai išsiruošite, skriskite į mėnulį. :–)

KOSMOSAS

Suraskite ledo gabalą su uodega, kyšančia iš jo. Šaudykite į ledą, kol gyvūnas bus išlaisvintas, tik išsisukite nuo atskilusių ledo nuolaužų. Turėdami paskutinio gyvūno nuotrauką, traukite Mėnulio link.

MĖNULIS

Skriskite prie į satelitą panašaus objekto ir HH pasakys, kur jums reikia nukeliauti. Viduje eikite pro įėjimą jums už nugaros ir atsistokite ant dviejų slėgiui

jautrių pagrindų su Jade ir HH vienu metu. Nusileidę eikite šviesos spindulio link. Pakeliui pažvelkite kairėn ir pasiimkite veidrodį. Pastatykite jį dešinėje kambario pusėje. Tai padarę, nueikite prie šviesos šaltinio ir pasukite jį taip, kad spindulys pataikytų į veidrodį. Eikite prie kito veidrodžio ir pasukite jį taip, kad spindulys atsisuktų į lifto pusę. Pamatysite intarpą, po kurio grįžkite prie lifto, pasiimkite veidrodį ir eikite į ką tik atsivėrusią patalpą. Grįžkite prie kito veidrodžio ir pasukite jį dešinėn. Išvysite dar vieną intarpą.

Eikite nauju taku. Pasukite priešais esantį veidrodį, kad šviesos spindulys kristų į tą pusę, iš kurios atėjote. Dar vienas intarpas parodys atsiveriantį slaptą praėjimą. Įėję panaudokite Jade super galią, kad gautumėte šiek tiek kristalų. Grįžkite prie veidrodžio ir nukreipkite spindulį į priešingą pusę, kol išgirsite jau pažįstamą garsą šviesos, pasiekusios kitą veidrodį. Eikite į kitą patalpą ir užlipkite už artimiausio jums veidrodžio. Šaukite į veidrodį, kad šviesa pasiektų kitą veidrodį, esantį priešingoje pusėje nei durys. Eikite prie šio veidrodžio ir šaukite į jį, kad šviesa pasiektų vidurinį veidrodį. Tada šaukite į vidurinį veidrodį, ir turėtumėte išgirsti tą patį garsą. Šviesa turėtų dabar sklisti žemyn kitu taku ir per ilgą tiltą. Eikite tuo tiltu. Už jo sutiksite prarastą draugą. Dabar jūsų tikslas yra uždegti centrą supančius kristalus. Pirmiausiai pasukite veidrodžius, kad visi išoriniai veidrodžiai būtų apšviesti. Po to eikite prie netoli įėjimo esančio veidrodžio (pirmo, kurį priėjote) ir pasukite jį dešinėn. Bus apšviesta vidurinė kristalų eilė. Pasukite tą patį veidrodį dar kartą, ir trečia eilė bus apšviesta. Su HH trenkite į centrą, ir draugas bus išvaduotas. Eikite toliau ir su Jade pralįskite pro duris kairėje pusėje. Pakilkite oro liftu.

Eikite tiesiai, kol prieisite aklavietę. Kairėje bus daugiau kristalų, o dešinėje — jūsų tolimesnis kelionės tikslas. Du sargybiniai bus priešais, kuriuos paprasčiausia bus nudėti. Nušaukite vieną, atsisukusį nugara į jus, o tada ir antrą. Leiskitės žemyn oro liftu, eikite tiesiai ir pasukite į dešinę. Eikite pro įėjimą už kampo į kitą patalpą. Čia galite kiek sutrikti, bet iš tiesų nėra taip sudėtinga, kaip atrodo iš pirmo žvilgsnio. Nusileiskite mėlynu oro liftu žemyn, eikite tiesiai ir pakilkite į viršų. Sukite į kairę ir nusileiskite liftu žemyn. Dar sukite į kairę ir turėtumėte pamatyti žalią oro liftą. Eikite tuneliu į kitą patalpą. Po intarpo padarykite nuotrauką ir grįžkite į kosmoso laivą. Prie laivo sukite dešinėn ir suraskite jungtuką. Paspauskite jį, kad pajudintumėte dėžę viršuje. Užsiropškite aukštyn, kad pasiektumėte dėžę, kurią ką tik pajudinote. Pašokite aukštyn, užsikabinkite už dėžės ir su HH nuspauskite jungtuką, kad toji dėžė pakeltų jus virš laivo. Nušokite ant laivo paviršiaus ir suraskite dar vieną jungtuką. Šaukite į jį, kad privažiuotų dar viena dėžė. Tada šaukite į jungtuką dar kartą, ir kol diskas juda jungtuko link, užsikabinkite už dėžės. Kitoje pusėje šokite žemėn ir nuleiskite tiltą panaudodami tarp dviejų kolonų rastą sraigtą. Kai draugai jus pasivys, visi sustokite ant slėgiui jautrių pagrindų vienu metu.

Įėję pro atsivėrusias duris, eikite tiesiai, kol prieisite valdymo pultą. Nufotografuokite slaptą kodą ir jį įveskite. Po intarpo skubiai grįžkite į savo laivą ir pakilkite.

Po intarpo turėsite su Neutralizuojančia patranka šaudyti į bosą. Pirmos dalies tikslas — šaudyti į raudonas švieseles ir išsisukinėti nuo atakų. Antroje kovos pusėje išleiskite visureigį ir nukreipkite torpedas į raketų bokštelius, saugančius įėjimą. Kai praėjimas bus išvalytas, važiuokite vidun ir lipkite lauk, išsisukite nuo elektros srovės. Dabar tikėkitės sudėtingos kovos su trimis sargybiniais. Matyt, daugiausiai, ką galite padaryti, tai bėgioti

aplink su Jade, ir su HH kas kiek laiko atlikinėti super atakas.

Po to pakilkite liftu aukštyn, nuspauskite jungiklį, kad išleistumėte laivą, ir grįžkite iki visureigio.

Prisijunkite prie savo laivo ir skriskite iki nusileidimo tako. Po intarpo skraidykite aplink ir šaudykite priešų laivus. Nušovę begalę jų, išvysite dar vieną intarpą. Tuomet nusileiskite, eikite iki trijų slėgiui jautrių pagrindų, kuriais atverkite duris ir leiskitės liftu žemyn, kur sutiksite paskutinį bosą...

Po intarpo susikaukite su pirmąja priešų banga. Kai jie bus nugalėti, pagrindinis bosas šaus šviesos spindulį į Jade. Išsisukite nuo jo ir pasislėpkite už HH, taip pat išsisukite nuo persekiojančių raketų. Stovėdami už HH, nusitaikykite į bosą su fotoaparatu ir apšaudykite jį su Giro diskų šaudykle. Pakartokit tai maždaug tris kartus.

Dabar turėsite nutrenkti naujai atsiradusius priešus į barjerą, saugantį bosą. Kai prasilaušite, numeskite dar priešų į patį bosą. Kovokite toliau, kol netikėtai bus išvestas draugas.

Dabar turėsite greitai trankyti bosą, kol šis važinėja aplink. Būkite staigūs ir neužmirškite išlaikyti smūgius teisinga kryptimi, nes tik jums nusiraminus, bosas kontratakuos. Turite trenkti maždaug aštuonis kartus IŠ EILĖS, kad sulauktumėte sėkmės. Kai bosas pakils virš jūsų, traukitės į šoną ir pulkite tik tada, kai jis vėl nusileis žemyn.

Dabar išprovokuokite vėl pasirodžiusius priešus trenkti Jade. Jiems užsimojus, nugalėkite juos, iš viso penkis. Prieš kitus priešus ir persekiojančias raketas taip pat privalėsite atsilaikyti. Kai pabaigsite, pateksite į patį paskutinį epizodą.

Iš pradžių bus sudėtinga, nes analoginė svirtis veiks atvirkščiai. Kad įprastumėte prie valdymo, nugalėkite pirmus keturis priešus. Dabar pasiruoškite paskutiniam pasirodymui. Tikslas toks pat: trenkite bosui aštuonis kartus IŠ EILĖS. Kovos principo nekeiskite. Prieš paskutinį smūgį išvysite įspūdingą intarpą. Grožėkitės, nes darbas atliktas!

VA kolektyvas sveikina jus įveikus Beyond Good & Evil!! :-)

PATARIMAI PS2 KODAI

THE SIMS BUSTIN' OUT

Cheat gnome.
Sustabdykite žaidimą ir greitai spauskite R2, L1, R1, L2, Kairėn, Apskritimas. Jei įvedėte teisingai, išgirsite simso balsą. Šalia jūsų namo turėtų pasirodyti mėlynas nykštukas. Kasdien jūsų simsui bus paskambinta telefonu ir atsiliepęs jis gaus simoleonų. Tai taip pat atsitiks, jei aplankysite kitus namus, išskyrus mamos. Kad gauti simoleonus ten, priverskite simsą, pas kurį esate svečiuose, atsiliepti telefonu (reikia prieiti prie telefono). Prieš vedant kitus kodus, būtina įjungti šį cheat gnome kodą.

Papildomi pinigai: sustabdykite žaidimą ir greitai spauskite L1, R2, Dešinėn, Kvadratas, L3. Pasirinkite kodų nykštuką, tada opciją „give money" ir gausite 10,000 simoleonų. Kad išjungti šį kodą, sustabdykite žaidimą ir greitai spauskite L3, Kvadratas, Dešinėn, R2, L1 (atvirkščias kodas).

Visi objektai: sustabdykite žaidimą ir greitai spauskite L2, R2, Aukštyn, Trikampis, L3. Kad išjungti, veskite kodą atvirkščiai.
Visos lankymų vietos: R2, R3, L3, L2, R1, L1.
Visi „socials": L1, R1, žemyn, X, L3 + R3.
Pakelti motyvus: L2, R1, Kairėn, Apskritimas, Aukštyn. Pasirinkite nykštuką ir pasirinkite „fix motives" opciją.

MEDIEVIL (PSONE)

Kodų režimas:
Sustabdykite žaidimą, tada laikykite L2 ir spauskite: Aukštyn, Kvadratas, Trikampis(2), Apskritimas, žemyn, Aukštyn, Kvadratas, Trikampis.

Praplėstas kodų režimas:
Sustabdykite žaidimą, tada laikykite L2 ir spauskite: Trikampis, Apskritimas, Trikampis, Apskritimas(2), Trikampis, Kairėn, Apskritimas, Aukštyn, žemyn, Dešinėn, Apskritimas, Kairėn(2), Trikampis, Dešinėn, Apskritimas, Kairėn(2), Trikampis, Apskritimas, žemyn, Apskritimas(2), Dešinėn.

Lygių pasirinkimas:
Sustabdykite žaidimą ir įjunkite kurį nors kodų režimą. Tada eikite į kameros opcijas ir pasirinkite „plug-in 8". Vėl grįžkite į žaidimą, pasirodys kardas ir tekstas. Su R1, R2, L1 ar L2 judinkite ir pritraukite kamerą. Nuveskite kardą į tikslą, tada sustabdykite žaidimą. Eikite į kameros opcijas ir paspauskite X, kad pakeisti „plug-in'ą" į Clear. Grįžkite į žaidimą pasirinktame lygyje.

MEDAL OF HONOR: RISING SUN

Veskite šiuos kodus:
Efektas - Kodas
Achilo galva - CARDINAL
Visi pakartojimo daiktai - BOXFISH
Kulkų skydas - WRASSE
Nepažeidžiamumas - BANNER
Nematomi kariai - PARROT
Vyrai su skrybelėm - DOTTYBACK
Guminės granatos - BETTA
Sidabrinė kulka - BATFISH
Neribota amunicija - JAWFISH
Atrakinti visas misijas - TUSKFISH

MEDAL OF HONOR (PSONE)

Kodų režimas
Kaip kodą įveskite SMPSMDMILK. Tada įveskite URLINGAMBE. Teisingai įvedus kodus žaliai sužybsės Enigma aparatas. Tai atrakins visus multiplayer veikėjus bei papildomus lygius, slaptus kodus, galeriją, istorijos ir sukūrimo specialius filmukus ir visus misijų instruktažus.

Kiti kodai:
Efektas - Kodas
Nepažeidžiamumas - MOSTMEDALS
Neribota amunicija - BADCOPSHOW
Greita ugnis - ICOSIDODEC
Atsimušantys šūviai - GOBLUE
Karkasų režimas - TRACERON
American Movie režimas - SPRECHEN
Captain Dye režimas – CAPTAINDYE

SSX 3

Atrakinti naujus veikėjus:
Brodi: panaudokite kodą "zenmaster", tada įeikite į nameli, pasirinkite „rider detail" ir tada „cheat character". Arba įveikite Peak 1 Lodge.
Eddie: kodas "worm" then arba įveikite Peak 2 Lodge.
Luther: "bronco" arba Peak 2 Lodge.

Atrakinti visus piešinius: veskite "naturalkoncept" kodų meniu.
Atrakinti visas lentas: "graphicdelight".
Atrakinti visus plakatus: "postnobills"
Atrakinti visus žaisliukus: "nogluerequired".
Atrakinti visas korteles: "gotitgotitneedit".
Atrakinti visus filmus: "myeyesaredim"

RATCHET AND CLANK 2: LOCKET AND LOADED

Kodų režimas:
Nugalėkite Drek, tada įvykdykite vieną iš kombo „goodies" meniu ir atrakinsite atitinkamą kodą:

Laikinas nepažeidžiamumas, kada pilna sveikata:
Vykdykite: Kometos kirtis(4), salto atgal, pilnas antrinis pritūpimas, salto atgal, pilnas antrinis pritūpimas, Kometos kirtis (4).

Veidrodiniai lygiai:
Salto kairėn(4), 3-smūgių rakto kombo, hyper smūgis, dvigubas salto dešinėn, salto dešinėn(2), dvigubas šuolis, pilnas antrinis pritūpimas.
Didelės galvos režimas Ratchet:
Salto atgal (3), pilnas antrinis pritūpimas, ištęstas šuolis, pilnas antrinis slydimas.
Didelės galvos režimas Clank:
Salto atgal, hyper smūgis, Kometos kirtis, dvigubas šuolis, hyper smūgis, salto kairėn, salto dešinėn, pilnas antrinis pritūpimas.

ŽODYNAS RAIDĖ M

Marketing Blitz
Koordinuota viešųjų ryšių ir marketingo ataka, skirta triukšmingai reklamuoti žaidimą, techninę įrangą ar netgi renginį. Paprastai tai apima TV reklamą, pasirodymus žurnaluose (ypač ant viršelių) ir kitus reklamos bei viešumo būdus.

Mascot
Talismanas — veikėjas, esantis tarsi kompanijos simbolis ir vaidinantis jos žaidimuose. Pavyzdžiui Nintendo turi Mario, Sega — Sonic ir pan. Talismanai dažnai tiesiogiai arba ne pasirodo su kompanijos teikiama informacija, jos renginių metu.

Maze Game
Žaidimas, kurio dalis ar jis visas vyksta labirinte, telpančiame arba ne į vieną ekraną. Klasikinis pavyzdys — Namco Pac–Man, tačiau ir tokius žaidimus kaip Doom galima iš dalies vadinti labirintų žaidimais.

MegaDrive
Europietiškas ir japoniškas Sega Genesis konsolės pavadinimas.

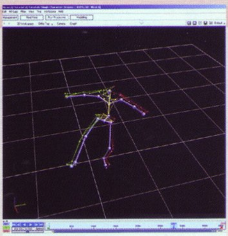
Memory card
Kartridžas, kuriame yra RAM (perrašoma) atmintis, o vieta naudojama žaidimų „seivams" laikyti ir valdyti.

MFLOP
Milijonas slenkančio taško operacijų per sekundę. Tai matavimas, apibūdinantis matematinę procesoriaus galią. Naudojamas galinguose skaičiavimuose (3D generavime).

MHz (Megahertz)
Megahercas yra milijonas ciklų per sekundę. Juo matuojamas procesoriaus greitis.

MIDI (Musical Instrument Digital Interface)
MIDI yra standartas, leidžiantis elektroniniams muzikiniams įtaisams bendrauti vienas su kitu. MIDI formate galima saugoti muziką, tik čia nurodytos instrukcijos, kaip ją groti, o ne pati skaitmeninė muzika, todėl dydis labai mažas, o kokybė prasta.

Mip–Mapping
Technologija, naudojama tolimų objektų 3D erdvėje vaizdo kokybei pagerinti. Kad sušvelnintų aštrius objektų kampus ar išsibarstymą, mip–mapping skaičiuoja ir filtruoja skirtingus tekstūrų detališkumo lygius ir parenka geriausiai tinkamus pagal atstumą iki objekto.



Motion Capture
Procesas, kurio metu objekto judėjimas erdvėje paverčiamas į skaitmeninę formą. Kartais naudojamos mechaninės sistemos, tačiau šiuo metu populiariausia yra infraraudonųjų kamerų ir daviklių sistema. Ant „gaudomo" objekto, pavyzdžiui, žmogaus, atliekančio smūgį, tvirtinami atspindintys davikliai. Davikliai išdėliojami svarbiausiose vietose, pavyzdžiui, ant galvos, rankų, kojų, sąnarių ir kt. Tada objektas filmuojamas keliomis kameromis. Vaizdas perkeliamas į kompiuterį, o kadangi kamerų padėtys žinomos, galima apskaičiuoti tų daviklių judėjimą erdvėje. Rezultatas — tikroviškai judantis skeletas, ant kurio vėliau galima dėti įvairias išores. Taip kuriama tikroviška veikėjų animacija.

Movie Tie–in
Žaidimas susietas su filmu ir siekiantis išnaudoti filmo populiarumą, o ne patį „geimplėjų". Pastaruoju metu tokių žaidimų baisiai daug (Enter The Matrix, The Hulk, Wolverine's Revenge ir kt.), tačiau dažnai jiems trūksta gilumo ir kokybės, mat leidėjai tikisi ir taip uždirbti iš populiaraus filmo.

Multimedia
Iš esmės multimedia yra informacijos perdavimas daugiau nei vienu būdu. Konkrečiai kalbant apie multimedia, turima galvoje kompiuterinė pramogų programinė įranga, kurioje yra garsas, animacija, video ir sąveikavimo su vartotoju galimybės. Dauguma „interaktyvios multimedia" produktų yra daug labiau apriboti nei žaidimai, nors kai kurie save pristato būtent taip.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

KOVAS

05 MEGA MAN X7	VEIKSMO
05 HEADHUNTER: REDEMPTION	VEIKSMO
05 SPYHUNTER 2	LENKTYNES
05 CARMEN SANDIEGO	GALVOSUKIAI
05 SOCOM II: U.S. NAVY SEALS	VEIKSMO
05 FORBIDDEN SIREN	VEIKSMO
05 TAK AND THE POWER OF JUJU	VEIKSMO
12 FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	VEIKSMO
12 SPAWN: ARMAGEDDON	VEIKSMO
12 LMA MANAGER 2004	SPORTAS
12 CONAN: THE DARK AXE	NUOTYKIU
19 MTX: MOTOTRAX	SPORTAS
19 BLOWOUT	VEIKSMO
19 SCOOBY DOO! MYSTERY MAYHEM	VEIKSMO
26 MALICE	VEIKSMO
26 GLASS ROSE	VEIKSMO
26 GHOST MASTER	STRATETGIJA
26 RAINBOW SIX 3	TAKTIKA
26 RISK: GLOBAL DOMINATION	STRATEGIJA
26 SPY VS SPY	VEIKSMO
26 RICHARD BURNS RALLY	LENKTYNES
26 .HACK INFECTION	RPG
26 SEGA RALLY 3	LENKTYNES
26 MISTER GOLF	SPORTAS
26 ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VIII	STRATEGIJA
26 R: RACING EVOLUTION	LENKTYNES
26 MX UNLEASHED	LENKTYNES
26 THIS IS FOOLL 2004	SPORTAS
26 CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST	RPG
26 WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY	SPORTAS

BALANDIS

02 WORLD WAR ZERO: IRON STORM	FPS
09 RISE TO HONOR	VEIKSMO
09 ALIAS	VEIKSMO
09 THE SUFFERING	VEIKSMO

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

KOVAS

05 SPAWN: ARMAGEDDON
19 CAT IN THE HAT
19 FELLOWSHIP OF THE RING PLATINUM
19 MTX: MOTOTRAX
19 R: RACING VICTORY
26 CHAMPIONS OF NORRAH:REALMS OF EVERQUEST
26 SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW
26 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

TOPAI

VA Skaitytojų TOP 15

1. SSX 3
2. Dragon Ball Z: Budokai 2
3. Final Fantasy VIII
4. GTA: Vice City
5. Need For Speed: Underground
6. Final Fantasy X
7. Final Fantasy X - 2
8. Medal of Honor: Rising Sun
9. RPG Maker
10. Medal of Honor Frontline
11. Gran Turismo 2
12. Road Rush
13. Vandal Hearts
14. Return to Castle Wolfenstein
15. FIFA 2004

Nepamiršk, kad balsuodamas kupone tu gali pakeisti šį rezultatą!

GNT Playstation 2 Top 10
Populiariausi Lietuvoje žaidimai

1. Need for Speed Underground
2. GTA Double Pack (GTA 3 + Vice City)
3. Colin McRae Rally 4
4. EyeToy: Play
5. Medal of Honor: Rising Sun
6. The Sims Bustin' Out
7. NBA Live 2004
8. SWAT GST
9. WRC II Extreme
10. FIFA 2004

GNT PSone Top 10
Populiariausi Lietuvoje žaidimai

1. Worms Armageddon
2. FIFA 2004
3. Ultimate Fighting Championship
4. Soul Reaver
5. V-Rally 2
6. Celebrity Death Match
7. One Piece Mansion
8. Tony Hawk's Pro Skater 2
9. Donald Platinum
10. Formula One Arcade

PSone

1. Harry Potter and the Philosopher's Stone
2. Dance:UK
3. Dancing Stage Party Edition
4. Dancing Stage Euromix
5. FIFA Football 2004
6. M+M's Shell Shocked
7. BeyBlades
8. Pac-man World
9. Dancing Stage Fever
10. The Italian Job

PS2

1. Final Fantasy X-2
2. Sonic Heroes
3. Baldur's Gate: Dark Alliance II
4. Mafia
5. Need for Speed Underground
6. The Simpsons: Hit & Run
7. Legacy of Kain: Defiance
8. The Lord of the Rings - The Return of the King
9. EyeToy
10. Medal of Honor: Rising Sun

Xbox

1. Grand Theft Auto Double Pack
2. Sonic Heroes
3. Need for Speed Underground
4. Baldur's Gate: Dark Alliance II
5. Project Gotham Racing 2
6. Legacy of Kain: Defiance
7. The Simpsons: Hit & Run
8. Tiger Woods PGA Tour 2004
9. The Lord of the Rings - The Return of the King
10. Xbox Live Starter Kit

GameCube

1. Mario Kart Double Dash
2. Conflict Desert Storm II
3. Medal of Honor: Rising Sun
4. Mario Party 5
5. FIFA Football 2004
6. F-Zero GX
7. 1080: Avalanche
8. Harry Potter Quidditch World Cup
9. Need for Speed Underground
10. Viewtiful Joe

GBA

1. Sonic Advance 2
2. Yu-Gi-Oh! The Sacred Cards
3. Need for Speed Underground
4. Pokemon Ruby
5. Mario & Luigi Superstar Saga
6. Finding Nemo
7. Pokemon Sapphire
8. Advance Wars 2 - Black Hole Rising
9. Crash Nitro Kart
10. Golden Sun: The Lost Age